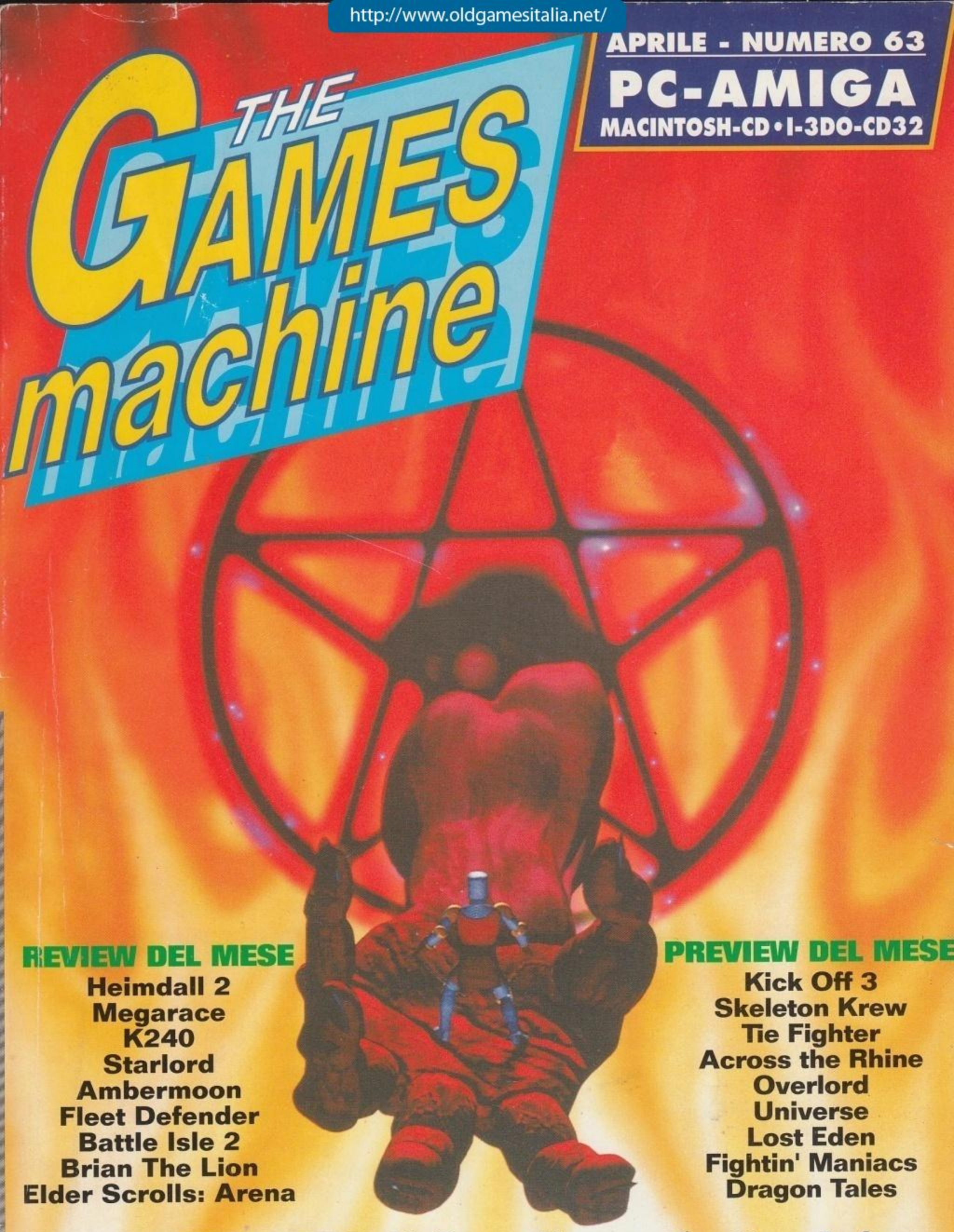
http://www.oldgamesitalia.net/

APRILE - NUMERO 63

PC-AMIGA

MACINTOSH-CD • I-3DO-CD32

THE GAMES machine



REVIEW DEL MESE

Heimdall 2
Megarace
K240
Starlord
Ambermoon
Fleet Defender
Battle Isle 2
Brian The Lion
Elder Scrolls: Arena

PREVIEW DEL MESE

Kick Off 3
Skeleton Krew
Tie Fighter
Across the Rhine
Overlord
Universe
Lost Eden
Fightin' Maniacs
Dragon Tales

ULTIMA VIII: il Guardiano vi attende!

XENIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

TUTTO PER IL TUO AMIGA

QUALSIASI ACCESSORIO HARDWARE E SOFTWARE AI PREZZI PIU' COMPETITIVI

VIDEON 4.1 Gold L. 379.000

NUOVO DIGITALIZZATORE A COLORI

E' possibile collegare il Videon a un qualsiasi segnale video (composito e Super-VHS) e a qualsiasi Amiga.

Tracking automatico. Supporta l'interfaccia AREXX quindi Videon può essere programmato a piacimento. Supporta i nuovi Amiga 1200, 4000 con palette migliorata, con possibilità di digitalizzare 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 4.096, 29.971, 262.000 su una palette di 16.777.000 colori in risoluzioni da 320 x 256 fina a 1476 x 576 oppure 1600 x 1280 con VISIONA. Il software permette di creare tutti gli effetti. Può effettuare animazioni tridimensionali in tutte le risoluzioni Amiga. Inoltre il Videon 4.1 è in grado di digitalizzare immagini in b/n con la stessa qualità di uno scanner da 300 dpi. Salva i seguenti formati: IFF, IFF 24, RGB, ANIM.

KIT HARD DISK 2"1/2 PER AMIGA 1200

Hard Disk specifico per Amiga 1200 interno completo di apposito cavo di connessione e software di gestione, semplicissima installazione.

HARD DISK AMIGA 1200 85 Mb L. 490.000
HARD DISK AMIGA 1200 170 Mb L. 690.000

THE SUPER COPY L. 39.000

E' ARRIVATO IL MOMENTO DI POSSEDERE LA PIU POTENTE INTERFACCIA DI BACKUP MAI REALIZZATA. L'INTERFACCIA E DOTATA DI 2 LED INDICATORI CHE SEGNALANO IL CORRETTO FUNZIONAMENTO E IL TRASFERIMENTO DATI. SI CONNETTE DIRETTAMENTE ALLA PORTA DRIVE AMIGA (NON NECESSITA DI SALDATURE), QUINDI DI SEMPLICISSIMI INSTALLAZIONE. E' IN GRADO DI RIPRODURRE FEDELMENTE TUTTI I VOSTRI PROGRAMMI ORIGINALI RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMM ORIGINALI PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTAMENTE PERSONALE.

VIDEO DAC 18 L. 149.000

LA NUOVA SCHEDA GRAFICA PER AMIGA 500/600/2000/3000. QUESTA SCHEDA GRAFICA PERMETTE AL VOSTRO AMIGA DI VISUALIZZARE E LAVORARE CON 262.000 COLORI COME SU AMIGA 1200/4000 IN RISOLUZIONI DA 320 X 512 FINO A 384 X 576. INOLTRE IL SOFTWARE IN DOTAZIONE SALVA IN RGB, IFF, IFF 24, ANIM. COMPLETAMENTE TRASPARENTE GRAZIE ALLA PORTA VIDEO RBG PASSANTE, PUO FUNZIONARE IN CASCATA A GENLOCK E DIGITALIZZATORI, PERMETTENDO DI SALVARE SU NASTRO TUTTI I VOSTRI LAVORI IN 3D REALIZZATI CON REAL 3D, IMMAGINE, CALLIGARI, TURBOSILVER, DIRETTAMENTE A 262.000 COLORI. LE ANIMAZIONI POSSONO ESSERE MODIFICATE E VISUALIZZATE DIRETTAMENTE DA D PAINT SENZA PERDITA DI VELOCITÀ' A 262.000 COLORI.

OFFERTA SOFTWARE AMIGA IN ITALIANO

C-1 TEXT AMIGA	L. 89.000	SUPERBASE	L. 199.000
PROESS. PAINT	L. 89.000	CONTO CORRENTE	L. 19.000
DE LUXE PAINT IV	L. 149.000	RUBRICA TELEF.	L. 19.000
SUPERPLAN	L. 189.000	BILANCIO FAMIL.	L. 19.000

GENITITLER (TITOLATRICE IN ITALIANO) L. 99.000

ROCKGEN PLUS L. 399.000

Genlock semiprofessionale con regolazioni di fader, mode e invert. Indicatore di segnale Video presente. Alimentazione ad Amiga e/o esterna. Dissolvenza duale con due manopole per la regolazione dell'overlay e invert effect. RGB indipendente e passante video pass-thru per separare il segnale Amiga da quello video. Ingresso key-in per dispositivi croma. Compatibile con tutti gli Amiga e Commodore VDTV e compatibilità dei sistemi video Pal/NTSC.

MAXIGEN (nuova vers.) L. 599.000

Nuovissimo genlock profess. qualità Broadcast con S-VHS in uscita, regolazione livelli, 2 uscite video per visualizzare il vostro lavoro mentre viene registrato. Possibilità di Super impose. Banda passante 6 Mhz, 1 Vpp, 75 Ohm. Manuale in italiano. Alimentazione esterna a 500mA 12V (alimentatore fornito).

MAXIGEN 2 BROADCAST L.1.190.000

Versione Broadcast professionale.

STEREON 16 Bit L. 249.000

Nuovo campionatore stereofonico per Amiga.

INTERFACCIA MIDI per AMIGA L. 39.000

LASER DISK L. 199.000
Interfaccia Amiga + gioco Dragon's Lair

LASER DISK L. 299.000
Interfaccia PC + gioco Dragon's Lair

LETTORE PIONEER L. 599.000
Idoneo per interfaccia CD Audio e Video

DISCHETTI 3 1/2 DD POLAROID

L. 800 CAD PER QUANTITÀ

OFFERTA STAMPANTE COLORI

STAR LC 100 L. 375.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE.
PREZZI IVA COMPRESA. SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER

Software & games

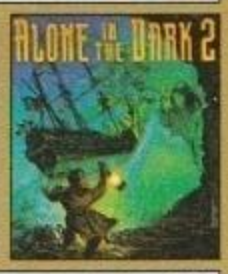
"Auguri a Buona Pasqua!"

"Emozioni Virtuali"

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	PC3	AMIGA
ACES OVER EUROPE	129.900	.....
AIR FORCE COMMANDER *	99.900	.....
AIRLINES *	89.900	.....
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)	.....	69.900
ALIEN 3	.....	59.900
ALIEN BREED	99.900	.....
ALIEN BREED 2	.....	79.900
ALONE IN THE DARK 2 *	129.900	.....
AMBERSTAR *	.....	57.000
APOCALYPSE *	.....	59.900
ARCHON ULTRA *	79.900	.....
ARMAETH *	69.900	.....
ARMORED FIST *	TEL.	.....
ASHES OF EMPIRE	.....	69.900
ASSASSIN SPECIAL EDITION *	.....	39.900
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA	149.000	.....
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA	149.000	.....
AXESS DENIED *	TEL.	.....
B - WING	79.900	.....
BATTLE ISLE '93	69.900	69.900
BEASTLORD	.....	59.900
BENEATH A STEEL SKY *	TEL.	TEL.
BEST OF THE BEST *	TEL.	TEL.
BLADE OF DESTINY	119.900	119.900
BLASTAR	.....	59.900
BLOODNET *	TEL.	.....
BLUE FORCE *	109.900	.....
BOB'S BAD DAY *	.....	59.900
BODY BLOWS	79.900	69.900
BODY BLOWS 2	.....	79.900
BREACH 2 ENHANCED	79.900	49.900
BRIDGE CHAMPION *	99.900	.....
BRUTAL FOOTBALL *	79.900	69.900
BUBBA 'N 'STIX *	.....	69.900
BUILD & RACE - MOTOR STARS *	TEL.	.....
BURNING RUBBER *	TEL.	69.900



CAMPAIGN 2 *	99.900	99.900
CANNON FODDER *	.....	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93-94 *	79.900	69.900
CHAOS ENGINE	.....	59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
CLASH OF STEEL	119.900	.....
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	.....
COMANCHE MISSION DISK 1	79.900	.....
COMANCHE MISSION DISK 2	79.900	.....
COMBAT AIR PATROL	.....	79.900
COMPANIONS OF XANTH *	109.900	.....
CONQUERED KINGDOMS *	119.900	.....
COOL SPOT *	.....	79.900
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	159.900	.....
CURSE OF ENCHANTIA 2 *	TEL.	TEL.
CYBERPUNKS *	.....	59.900
CYBERRACE *	89.900	.....
DANGEROUS STREETS *	.....	59.900
DARK SUN *	139.900	.....
DAUGHTER OF SERPENTS	109.900	.....
DAY OF THE TENTACLE	129.900	.....
DEEP CORE	.....	59.900
DELTA *	TEL.	.....
DESERT STRIKE	.....	69.900
DISCOVERIES OF THE DEEP *	69.900	.....
DISPOSABLE HERO *	.....	69.900
DOGFIGHT (ITA) *	119.900	99.900
DONK *	.....	59.900
DOOM *	TEL.	.....
DRACULA	99.900	69.900
DREAMWEB *	TEL.	.....
DUNE II	99.900	89.900
DUNGEON HACK *	129.900	.....
ELFMANIA *	.....	TEL.

TITOLO	PC3	AMIGA
EUROPEAN CHAMPIONS *	.....	59.900
EVASIVE ACTION *	TEL.	.....
F117 A NIGHTHAWK *	.....	109.900
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	.....
F17 CHALLENGE	TEL.	39.900
FALCON 3.0	109.900	.....
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	.....
FANTASY EMPIRES *	119.900	.....
FATMAN *	69.900	69.900
FATTY BEAR *	TEL.	.....
FIELDS OF GLORY	129.900	.....
FIRE & ICE	63.900	.....
FLAG *	TEL.	TEL.
FLASHBACK	109.900	89.900
FLIGHT SIMULATOR 5 *	89.900	.....
FORMULA 1 *	69.900	59.900

TITOLO	PC3	AMIGA
METAL AND LACE: BATLE OF ROBO *	TEL.	.....
METAMORPHOSIS *	.....	TEL.
MICROMACHINES *	.....	TEL.
MONKEY ISLAND 2	119.900	119.900
MORPH	TEL.	59.900
MORTAL KOMBAT *	79.900	69.900
MOSCOW NIGHTS *	79.900	.....
MR NUTZ *	.....	TEL.
NAPOLEONICS	79.900	79.900
NAUGHTY ONES *	.....	69.900
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	119.900	.....
NHL HOCKEY	139.900	.....
NICKY 2 *	.....	TEL.
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	.....
NIGHT SHIFT	79.900	79.900
NIGHTFORCE *	69.900	.....

TITOLO	PC3	AMIGA
SIM FARM	89.900	.....
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	99.900	89.900
SKATE OR DIE *	79.900	.....
SKI OR DIE *	59.900	49.900
SKIDMARKS *	.....	69.900
SLEEPWALKER	59.900	49.900
SOCCER KID	.....	59.900
SPACE HULK	79.900	99.900
SPACE QUEST V (ITA)	109.900	.....
SPEAR OD DESTINY *	TEL.	.....
SPEED RACER *	109.900	.....
STAR REACH *	TEL.	.....
STAR TREK 2 - JUDGEMENT RITES *	98.000	.....
STAR WAR CHESS *	129.900	.....
STARDUST *	.....	TEL.
STARLORD *	TEL.	.....
STARSHIP *	TEL.	.....
STREET FIGHTER 2	79.900	59.900
STRIKE COMMANDER	149.900	.....
STRIKE COMMANDER T.OP.	89.900	.....
STRIKE SQUAD *	99.900	.....
STRIKER 2 *	.....	TEL.
STRONGHOLD	109.900	.....
STUNT ISLAND	129.900	.....
SUBWARS 2050	139.900	.....
SUMMER OLYMPICS *	59.900	59.900
SUPER STRIKE COMMANDER *	139.900	.....
SUPER VGA HARRIER	99.900	.....
SUPERFROG	TEL.	79.900
SURF NINJAS *	79.900	59.900
SYNDICATE	109.900	89.900
SYNDICATE DATA DISK AMERICAN REVOLT	TEL.	.....
T.F.X.	119.900	.....
TENSAI *	TEL.	TEL.
TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME	79.900	69.900
TERMINATOR 2029	119.900	.....
TERMINATOR RAMPAGE *	TEL.	.....
TERROR OF THE DEEP *	TEL.	.....
TESSARAE (WINDOWS) *	79.900	.....
THE AMERICAL ALL STAR *	99.900	.....
THE BLUE & THE GRAY *	109.900	99.900
THE DIG *	TEL.	.....
THE ELDER SCROLLS: THE ARENA *	TEL.	.....
THE LOST VIKINGS	79.900	69.900
THE RED CRYSTAL *	119.900	.....
THE SECOND SAMURAI *	.....	TEL.
THE SETTLERS *	TEL.	89.900
THE SHADOW OF YSERBIUS *	119.900	.....
THEATRE OF DEATH	.....	59.900
TIE FIGHTER *	TEL.	.....
TIM TOONS *	TEL.	.....
TORNADO (ITA)	99.900	89.900
TORNADO MISSION DISK	59.900	.....
TOTAL CARNAGE *	TEL.	TEL.
TRADERS *	TEL.	TEL.
TREASURE IN THE SILVERLAKE *	TEL.	.....
TRODDLERS	79.900	.....
TURNING POINTS *	79.900	79.900
TURRICAN 3	.....	69.900
ULTIMA VIII: PAGAN *	TEL.	.....
UNLIMITED ADVENTURES *	TEL.	.....
UNNATURAL SELECTION *	129.900	.....
URIDIUM 2 *	.....	69.900
V FOR VICTORY IV	139.900	.....
WACKY FUNSTERS	TEL.	.....
WALKER	.....	69.900
WARLORDS II	129.900	.....
WATERWORLD	TEL.	TEL.
WING COMMANDER	49.900	89.900
WING COMMANDER II	119.900	.....
WINTER CHALLENGE *	39.900	.....
WINTER OLYMPICS *	99.900	89.900
WIZ N'LIZ	.....	69.900

"A gran richiesta ritorna la Queen Fidelity Card

Ogni L. 10.000 di spesa un buono risparmio da incollare sulla tua tessera fedeltà.

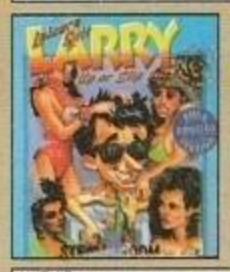
Rispedisci a Queen la tessera completata, riceverai un gioco a tua scelta in Regalo!! IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO"

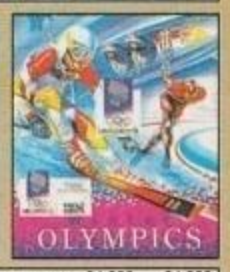
TITOLO	PC3	AMIGA
FREDDY PHARKAS	119.900	.....
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO	TEL.	.....
FRONTIER - ELITE II	99.900	79.900
FURY OF THE FURRIES *	89.900	79.900
GABRIEL KNIGHT *	119.900	.....
GEAR WORKS *	TEL.	39.900
GENESIA *	.....	79.900
GLOBAL DOMINATION *	109.900	99.900
GLOBAL GLADIATORS	.....	59.900
GLOBDULE *	.....	69.900
GOAL (KICK OFF III)	79.900	69.900
GOBLINS III *	109.900	89.900
GRANDSLAM CLASSICS *	49.900	49.900
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	.....
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
HAND OF FATE (KYRANDIA 2) *	109.900	.....
HEIRS TO THE THRONE *	119.900	.....
HIRED GUNS	89.900	79.900
HOMEY D. CLOWN *	79.900	.....
HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER *	TEL.	.....
HOYLES CLASSICS	119.900	.....
HUMAN RACE	TEL.	TEL.
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL DATA DISK	39.900	39.900
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL	59.900	59.900
IMPERIAL PURSUIT (X - WING DATA DISK)	79.900	.....
IN EXTREMIS *	109.900	.....
INCA II *	139.900	.....
INCREDIBLE TOONS *	119.900	.....
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119.900	119.900
INDY CAR RACING *	99.900	.....
INNOCENT UNTIL CAUGHT *	99.900	89.900
ISLE OF THE DEAD *	TEL.	.....
JACK THE RIPPER *	TEL.	.....
JET STRIKE *	.....	59.900
JOHN MADDEN FOOTBALL (HIT SQUAD) *	49.900	.....
JONNY QUEST *	79.900	.....
JURASSIC PARK	79.900	59.900
K 240 *	.....	TEL.
KASPAROV'S CHESS	139.900	.....
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER *	TEL.	TEL.
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI (ITA)	109.900	.....
KINGMAKER *	99.900	99.900
KINGS RANSOM *	TEL.	.....
KIT VICIOUS *	.....	TEL.
KRONOLOG - THE NAZI PARADOX *	TEL.	.....
KRUSTY'S FUN HOUSE *	69.900	59.900
LAMBORGHINI AM CHALLENGE *	.....	TEL.
LANDS OF LORE	99.900	.....
LARRY 5 (ITA)	99.900	.....
LARRY 6 (ING.) *	139.900	.....
LAST ACTION HERO *	.....	TEL.
LATE NIGHT SEXY TV SHOW *	99.900	89.900
LEGACY OF SORASIL *	TEL.	TEL.
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE) *	TEL.	.....
LINKWORLDS *	79.900	.....
LION HEART	.....	59.900
LITIL DEVIL	89.900	TEL.
LIVING PINBALL *	TEL.	TEL.
LOST IN TIME	139.900	.....
LOTUS TRILOGY *	.....	59.900
LUCKY'S CASINO *	119.900	.....
MAGIC BOY *	59.900	59.900
MANCHESTER UNITED PR. L. CH. *	TEL.	TEL.
MASQUE BLACK JACK *	79.900	.....
MASQUE VIDEO POKER *	79.900	.....
MASTER OF ORION *	139.900	.....
MERCHANT PRICE *	119.900	.....

TITOLO	PC3	AMIGA
OSCAR (TROLLS 2)	69.900	59.900
OVERDRIVE	.....	69.900
PC AEREO	149.900	.....
PC ASTROLOGIA	149.000	.....
PC AUTO	99.900	.....
PC COSMOS	99.900	.....
PC ECOLOGIA	149.900	.....
PC METEO	149.900	.....
PC UOMO	99.900	.....
PFS FOOTBALL PRO 93 *	119.900	.....
PINBALL DREAMS *	TEL.	.....
PIRATES GOLD *	139.900	.....
PLAYBOY ELECTRONIC D. B. *	119.900	.....
PLAYROOM *	69.900	79.900
POLICE QUEST IV *	119.900	.....
PREMIER MANAGER 2	89.900	69.900
PRINCE OF PERSIA 2	119.900	.....
PRIVATEER	139.900	.....
PRIVATEER S.A.P.	69.900	.....

"VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI CD ROM E CD 32"

PROJECT X	.....	39.900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER) *	TEL.	.....
QUATERPOLE *	TEL.	.....
QUEST FOR GLORY IV *	119.900	.....
QWAK *	.....	39.900
RAGS TO RICHES *	TEL.	.....
RAILROAD TYCOON DELUXE *	TEL.	.....
RALLY	89.900	TEL.
RAMPART	79.900	.....
REACH FOR THE SKIES	99.900	89.900
REACH OUT FOR GOLD *	.....	TEL.
REALMS OF DARKNESS *	TEL.	TEL.
RETEE 2	69.900	59.900
RETURN OF THE PHANTOM	129.900	.....
RETURN TO ZORK	TEL.	.....
RINGWORLD	109.900	.....
RISE OF THE ROBOTS *	TEL.	TEL.
ROBOCOP 3	79.900	.....
RULES OF ENGAGEMENT 2	119.900	99.900
RYDER CUP *	79.900	TEL.
SAM & MAX HIT THE ROAD	119.900	.....
SANDS OF FIRE *	89.900	.....
SEAL TEAM	139.900	.....
SEEK AND DESTROY *	.....	59.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900	69.900
SEVENTH SWORD OF MENDOR *	TEL.	TEL.
SHADOW CASTER *	139.900	.....
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS *	TEL.	.....
SILVERBALL *	89.900	.....
SILVERSEED (D. DISK DI SERPENT ISLE)	69.900	.....
SIM CITY 2000 (ING.) *	99.900	.....
SIM CITY 2000 (ITA) *	129.900	.....





WIZKID	34.000	34.000
WONDER DOG	.....	59.900
WORDS OF LEGENDS	69.990	69.900
WW II BATTLE OF SOUTH PACIFIC	119.900	.....
X - WING	139.900	.....
XANTH *	109.900	.....
XENOBOTS	79.900	.....
YO! JOE!	69.900	69.900
ZOOL	79.900	49.900
ZOOL 2 *	.....	69.900

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE	L.....7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE	L.....13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L.....20.000
GM TOTALE	L.....

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S

http://www.oldgamesitalia.net/

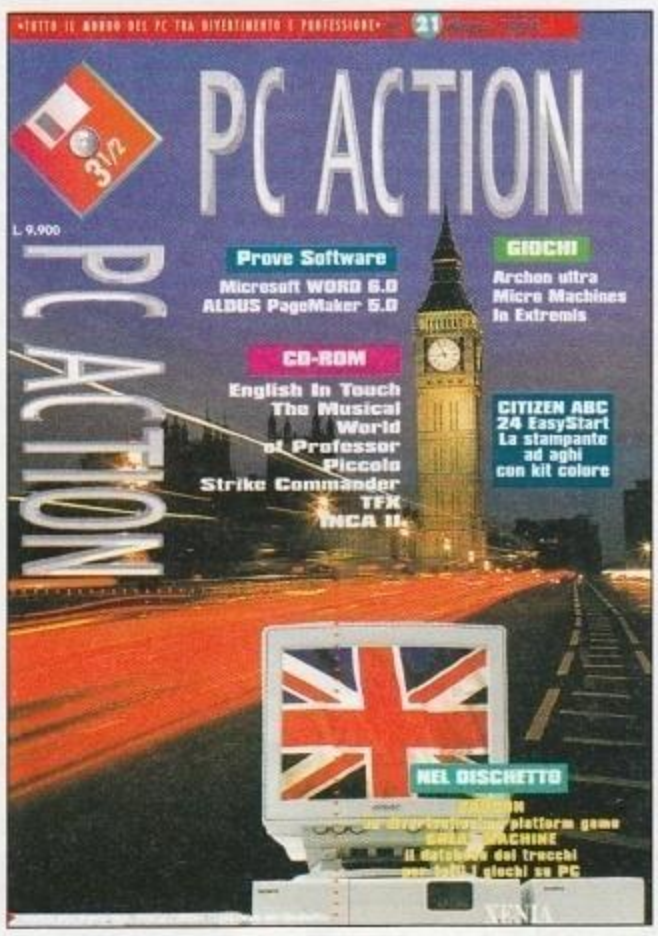
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRI IN EDICOLA

SE HAI UN PC TROVERAI LA RIVISTA CHE FA per Te

A SOLE L. 9.900 CON Dischetto DA 3 1/2



Tutto su:

GAMES NEWS
SOFTWARE
HARDWARE
UTILITIES

DESIGNER: ANGELO BELLAFANTE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

DI TUTTO DI PIU'...

Arrivare alla chiusura di ciascun numero rappresenta, con regolarità impressionantemente mensile, una sorta di epopea, caratterizzata da vicissitudini sempre nuove e aneddoti più o meno significativi. Questo mese è toccato alla copertina, peraltro splendida, che però ci ha procurato qualche "lieve" complicazione quando ormai stavamo andando in stampa... E non è finita, visto che a causa di un inspiegabile problema di natura fotolitistica si sono verificati un sacco di inconvenienti con la luminosità delle immagini, e visto che le pagine le stiamo ancora rifacendo, al momento non posso che augurarmi che tutto vada per il verso giusto...

Per il resto vorrei segnalarvi come, a livello redazionale, si sia deciso di arricchire il più possibile ogni singola recensione con box e riquadri esplicativi, inserendo, dove ritenuto opportuno, anche delle speriamo utili didascalie "informative" (non solamente "descrittive"... sottile differenza sulla quale abbiamo a lungo dibattuto).

Ultima VIII, sotto questo punto di vista, è la nostra prima recensione di sei pagine (non si poteva certo cominciare con un titolo migliore!), e abbiamo fatto di tutto per renderla anche la più completa ed esauriente che avessimo mai pubblicato. Ma non è solo Ultima VIII a "fruire" di questa nuova impostazione, resa fra l'altro possibile dal maggior numero di pagine attribuibile a ciascuna recensione, in seguito al rallentamento nel numero delle uscite mensili: date un'occhiata ad esempio a quelle di K240, Brian The Lion, Megarace, Dragonsphere... e poi mi farebbe veramente piacere sapere cosa ne pensiate.

Detto questo vi rimando al mese prossimo, ricordandovi che, trattandosi di quello successivo all'ECTS di Londra, sarà come sempre infarcito di incredibili novità. O almeno così ci auguriamo tutti!

Max Reynaud

PS

Per le foto dell'editoriale questo mese MA si è divertito a giocherellare con il Photoshop. E' così saltato fuori un TMB microcefalo, una Roberta versione Ghostbusters II (ma al naturale è perfino peggio), un Andrea Della Calce tornato fanciullo e un caporedattore con tanto di terzo occhio, che poi è solo un cerotto... (Mi sono finalmente deciso a tirar via quell'anomala linea blu che mi si era "tatuata" sulla fronte quando l'estate scorsa, non esattamente sobrio, ho provato cosa voglia dire essere travolti da una macchina!).

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Montoli, Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Della Calce, Andrea Orchesi, Andrea Simula, Daniele Lepido, Davide Corrado, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimiliano Coltorti, Marco Auletta, Mauro Ferri, Mirko Maragon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, William Baldaccini. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Redazione: Xenia Edizioni** - Casella Postale - 853 20101 Milano Tel. (02) 66.80.45.05. (3 linee r.a.) - Fax. (02) 66.80.44.78. - Videotel Mailbox: 221707460 **Impaginazione:** Designer Bellafante Angelo - Milano tel. 02/ 21.55.447 **Fotolito:** Litomilano Brugherio (MI) **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%

ABBONAMENTO A 11 NUMERI LIT. 50.000. ARRETRATI IL DOPPIO DEL PREZZO DI COPERTINA: SOLO CON VERSAMENTO SUL C/C POSTALE 19551209 INTESTATO A XENIA EDIZIONI S.R.L. VIA DELL'ANNUNCIATA, 31 - MILANO-.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL 2° NUMERO DELLA NUOVA RIVISTA CHE SA TUTTO DI CD VI ASPETTA IN EDICOLA

CD MAG

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDICE

VOCI DI CORRIDOIO	8
PREVIEW	12
REVIEW	52
TIPS	120
BOVABYTE	126
BOARDGAME	128
CMANIA CORNER	130
THE MUSIC MACHINE	132
TGM MOVIE	134
ULTIMO IMPERO	138
TGM MAIL	141

AMIGA

AMBERMOON	102
ARMOUR GEDDON2	110
APOCALYPSE	96
BRIAN THE LION	78
HEMIDALL II	59
K240	62

PC

BATTLE ISLE	113
CANNON FODDER	114
DRAGONSPHERE	86
F-14 FLEET DEFENDER	82
MEGARACE	68
SEAWOLF	90
STARLORD	98
ULTIMA VIII - PAGAN	52
UNNECESSARY ROUGHNESS	106
WIZARD	93
ARENA	118

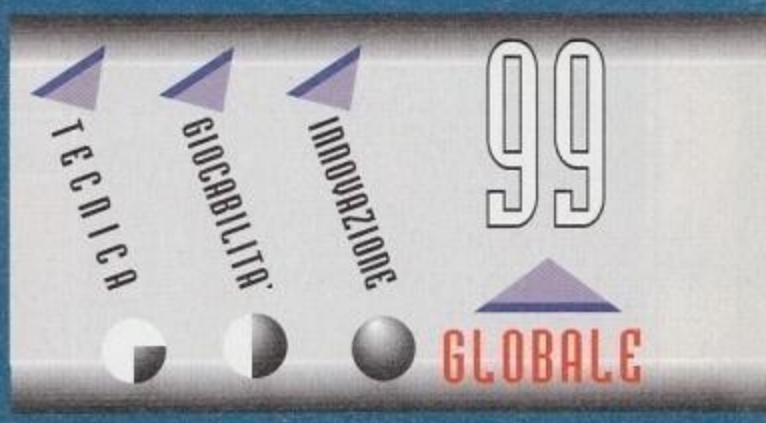
Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a tre fattori fondamentali:
TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE.
Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stato sfruttato e come.
Il secondo vi indica invece se il gioco in questione sia divertente da giocare e quanto a lungo vi potrebbe tenere impegnati.
L'ultimo fattore vi dice invece quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi precedessori.
Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100%), vi dà un giudizio finale complessivo su tutti i fattori del gioco.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli. Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 90%, il Top Score per quelli invece che [illegible]5%, [illegible]o.

Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.

Questa è la sezione dedicata al commento personale del recensore che ha curato la recensione. In alcuni casi questo può essere affiancato da quello di altri redattori dei quali comparirà la sigla. Il tassello in alto indica invece per quale macchina è stato testato il gioco.



Questa è la pegella riasuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale e il valore de[illegible]

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOCI DI

ECTS AWARDS 1994

Come tutti gli anni, in concomitanza con l'ECTS primaverile, verranno assegnati i gli award dell'industria (l'equivalente degli Oscar per il cinema, grossomodo...). Dal momento che alla determinazione dei vincitori abbiamo contribuito anche noi, prima proponendo la nostre nomination e poi esprimendo la nostra preferenza, abbiamo pensato di pubblicare la lista integrale dei "candidati", riserbandoci di comunicarvi i risultati sul prossimo numero...

SVILUPPATORE DELL'ANNO
- LUCASARTS
- SENSIBLE SOFTWARE
- ORIGIN
- WESTWOOD STUDIOS
- ELECTRONIC ARTS

La nostra preferenza è andata alla Westwood.

MIGLIOR GIOCO PER CONSOLE PORTATILE
- ZELDA IV - LINKS AWAKENING
- MORTAL KOMBAT
- DESERT STRIKE
- SUPER MARIO LAND 2
- JURASSIC PARK

La nostra preferenza è andata a Zelda IV.

GIOCO PIU' ORIGINALE
- CANNON FODDER
- SYNDACATE
- DAY OF THE TENTACLE
- REBEL ASSAULT
- SETTLERS

La nostra preferenza è andata a Cannon Fodder, con Syndicate in seconda posizione.

MIGLIOR GIOCO SU CD
- REBEL ASSAULT
- 7TH GUEST
- DUNE
- LIBERATION
- THUNDERHAWK

La nostra preferenza è naturalmente andata a Rebel Assault.

PREMIO INNOVAZIONE
Casa editrice o gruppo di sviluppo che ha sviluppato tecniche innovative di programmazione e/o introdotto nuove dimensioni nel campo del sonoro, della grafica o dell'animazione.
- LUCASARTS
- ELECTRONIC ARTS
- ID SOFTWARE
- VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
- DAVID BRABEN

La nostra preferenza è andata alla ID Software, per il loro sensazionale Doom.

MIGLIOR HARDWARE
- ATARI JAGUAR
- 3DO
- CD32
- REELMAGIC
- MEGA CD - SEGA

La nostra preferenza è andata a 3D0.

MIGLIOR GIOCO PER COMPUTER
- CANNON FODDER
- SYNDACATE
- ELITE 2
- DOOM
- X-WING

La nostra preferenza è andata a Syndicate.

GIOCO PER CONSOLE DELL'ANNO
- STREETFIGHTER 2 TURBO
- ALADDIN
- MARIO ALL STARS
- MORTAL KOMBAT
- EA FIFA SOCCER

La nostra preferenza è andata a FIFA Soccer.

MIGLIOR GIOCO IN ASSOLUTO
- REBEL ASSAULT
- STREETFIGHTER 2
- SUPER MARIO ALL STARS
- ELITE 2
- DOOM

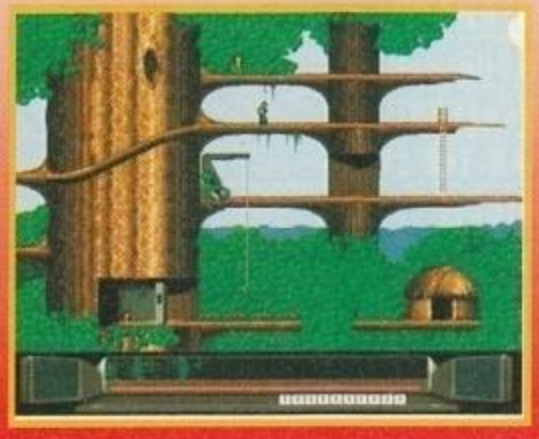
La nostra preferenza è andata a Elite 2.

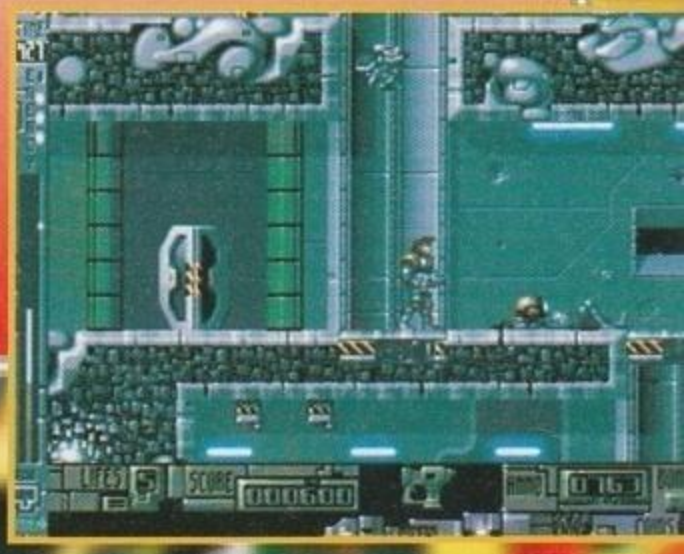
CASA EDITRICE DELL'ANNO
- VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
- ELECTRONIC ARTS
- LUCASARTS
- ORIGIN
- KONAMI

La nostra preferenza è andata alla Virgin.

ILLUSIONI PSYGNOTTICHE

Oltre al già "previewato" Benefactor, del quale vi mostriamo comunque una foto tratta da un'altra serie di livelli, quelli ambientati nella foresta, abbiamo potuto dare un'occhiata anche a un secondo titolo dei Digital Illusions (quelli di Pinball Dreams e Fantasies) attualmente in lavorazione. Si chiama Hardcore ed è uno sparaefuggi sullo stile di Switchblade 2 o del più recente Deepcore. Entrambi saranno pubblicati dalla Psygnosis, il primo verso Maggio, il secondo durante l'estate.





SUPERSTARDUST!

Dopo il discreto successo del clone di Asteroids recensito sul numero di gennaio la Bloodhouse ci riprova con una nuova versione "vitaminizzata" per Amiga 1200, preparatevi a 256 colori su schermo, nuovo paralliasse e un sacco di ray-tracing in più. Disponibile per la fine di Maggio.

TITANIC

La società italiana TiTanic, già famosa per il proprio network telematico, cerca personale per il suo programma di ricerca e sviluppo in ambito software e hardware per le piattaforme Amiga e CD32.
Per eventuali delucidazioni potete rivolgervi a:
TiTanic
Programma Supporto Sviluppatori
Via Bruno Pozzi, 5
27100 Pavia
Tel. 0382/527893 - Fax/BBS: 0382/528074

ABACUS

Dal 5 al 9 maggio torna a Milano l'unica vera mostra-mercato dedicata all'elettronica d consumo... e ci saremo anche noi, con un sempre più agguerrito stand Xenia ricco di sorprese, premi e cotillon... sempre che si scriva così.

IL GRANDE BALZO DELLA GRANDSLAM

Nuovo gioco di guida, decisamente atipico, presto in arrivo sull'Amiga. Si chiama Bump'n'Bum ed è una strana evoluzione del glorioso Buggy Boy in chiave demenziale. Da alcune foto che abbiamo potuto vedere non sembrerebbe niente male, saremo più precisi il mese prossimo, al ritorno da Londra.

EMPIRECON

Ovvero Prima Media Convention italiana di Fantascienza e Fantasy. Si terrà durante questo mese a Perugia (dal 23/04 al 25/04) e si propone come un nuovo punto d'incontro per tutti i fan italiani di fantascienza, fumetti e fantasy e proporrà, durante il succitato periodo, diverse iniziative che vanno dalle proiezioni cinematografiche - sia di classici che di anteprime europee - alle esposizioni di modellismo, dai tavoli dimostrativi di gioco di ruolo e simulazione a dimostrazioni varie. La Convention, sul modello americano di queste manifestazioni, intende essere un'occasione di dialogo e di confronto, dove gli appassionati del settore possano conoscersi e scambiarsi idee sulle ultime tendenze e produzioni. E' anche la prima manifestazione che cercherà di coprire tutti gli spazi collegati alla Fantascienza e il Fantasy. E allora ecco che, di fianco a eventi fissi come le dimostrazioni sopracitate (ci saranno naturalmente anche videogiochi) ci saranno una serie di conferenze che passeranno da Star Wars a J.R.R. Tolkien, uno spazio ospiti che vedrà intervenire la Star Comics, l'associazione Cloud City, e noi della Xenia e numerosissime proiezioni che si concluderanno il 25 in tarda serata con una sfilata in maschera e una cena celebrativa.
Insomma un'occasione da non perdere per un qualsiasi appassionato, di certo non riservata agli "addetti ai lavori", ma come fare per arrivarci?
La Convention si terrà al Centro Studi Villa Colombella a Colombella, vicino Perugia, un centro dotato anche di ristorante e albergo (per chi viene da fuori città c'è quindi la possibilità di passare al centro i tre giorni della manifestazione, per maggiori informazioni rivolgetevi al Turstudio Umbria, Tel. 075/691192). Per chi non ha la macchina esiste anche un servizio gratuito di autobus con la città di Perugia (partenza da Piazza Partigiani e passaggio dalla stazione FS). Le partenze da Piazza Partigiani sono: lunedì 23 alle 15 e alle 17 con rientro per le ore 20, domenica 24 e lunedì 25 alle 9, 13, 15 e 17 con rientro per le 20. L'ingresso alla manifestazione è riservato ai soci della Cloud City, è sufficiente una quota di 12000 lire da versare all'ingresso della Convention.
May the Force be with you, Live long and prosper, etc...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

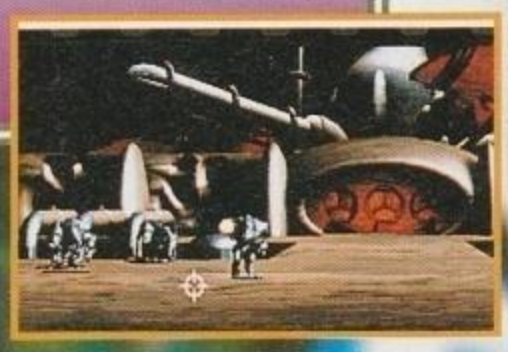
CORRIDOIO

AMIGA VETTORIALE

Avete presente Starwing per SuperNes? Beh, con questo nuovo gioco gli Acid Software (quelli di Skidmarks, per intenderci) hanno tutte le intenzioni di dimostrare come anche su Amiga sia possibile gestire un bel numero di poligoni e assicurare al tempo stesso una certa velocità d'azione... Guardian pare esserne la prova!

CREATURE SHOCK

Dopo la prima notizia del mese scorso ecco arrivare anche le prime due immagini ufficiali della nuova meraviglia degli Argonaut Software. La preview completa non dovrebbe mancare il prossimo numero...



I SIGNORI DELLA PENOMBRA

Dopo ritardi su ritardi sembra che il terzo episodio di Lords of Midnight, sottotitolato Citadel, sia finalmente arrivato in dirittura finale. La recensione, forse, sul prossimo numero.

NOVITA' IN EDICOLA

Sulla scia della Simulmondo anche l'Editrice Comic Art si lancia con i fumetti interattivi. Si comincia a Maggio con Flash Gordon, Mandrake è previsto per Giugno, l'Eternauta a Luglio e Yellow Kid ad agosto... Tutte le collane, con uscite mensili, saranno disponibili per PC, al prezzo di 9900 lire!

NOVITA' ON-LINE

Una nuova società italiana ha recentemente concluso un accordo con la Online Entertainment per la commercializzazione in esclusiva dei loro servizi on-line e i prodotti della linea Genie, tra i quali spiccano titoli multiutente quali Air Warrior, Mud II, Fedaration e Battletech. Verranno così offerti anche qui da noi un'ampia serie di servizi telematici a un costo comparabile a quello americano, fra le altre cose identico per qualsiasi utente (non si tratta di un 144). Nuove notizie quanto prima.

EROI DA LEGGENDA

Dopo Ringworld e Xanth, ecco affacciarsi una nuova avventura firmata Legend e ideata dalla bizzarra fantasia di Steve Meretzky. Il programma si chiemerà SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN, sarà disponibile per PC su floppy e CD-Rom a breve scadenza, e proporrà le gesta dei più incredibili superoi che il genere umano ricordi...

A TUTTO CALCIO

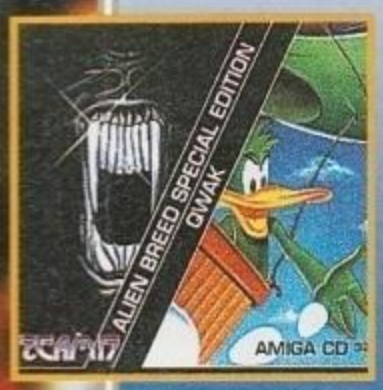
Scheda riassuntiva di tutti i numerosissimi titoli di calcio previsti entro i prossimi mondiali:
Sensible World of Soccer - Renegade - Amiga/PC. Visuale aerea.
Kick Off 3 - Anco/Imagineer - Amiga/PC. Visuale laterale.
World Cup USA'94 - US Gold - Amiga/PC. Visuale aerea.
Sierra World Cup Soccer - Sierra - Amiga. Visuale aerea.
World Cup Striker - Rage - Amiga/PC. Visuale da tre quarti.
Manchester United Champions - Krisalis - Amiga. Visuale aerea.
Fifa International Soccer - Electronic Arts - PC/Amiga. Visuale da tre quarti.
Brutal Sports Soccer - Millenium - Amiga. Visuale da tre quarti.

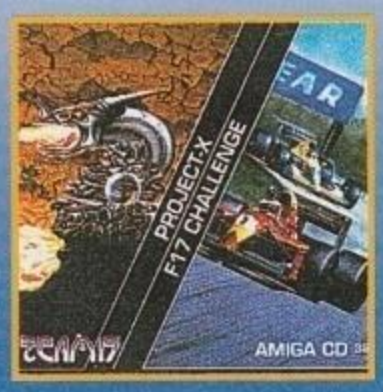
IL RITORNO DELLA MACCHININE!

Visto il buon successo conseguito da Micromachines, la Codemasters ci riprova con il seguito ufficiale. A tale proposito si parla addirittura di quattro giocatori contemporaneamente in gioco. Sempre per rimanere in casa è stato annunciato anche un gioco di flipper chiamato Psycho Pinball e comprendente ben sei differenti "tavole" diverse. Nuove informazioni sul prossimo numero...

TEAM 17 e CD32

Già disponibili due interessantissime compilation di altrettanti classici per Amiga. La prima comprende Alien Breed (Special Edition) e Qwak, la seconda Project-X e F17 Challenge. In arrivo anche Ultimate Bodyblows, una sorta di riassunto di entrambi i due titoli già usciti su floppy...



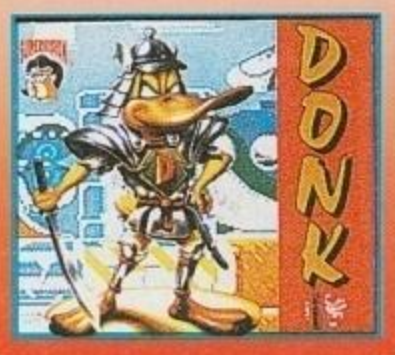


INDYCAR RACING PIGLIATUTTO

Un fax della Papyrus, arrivato proprio all'ultimo momento, ci segnala come il loro ultimo capolavoro abbia fatto una vera incetta di premi e riconoscimenti attribuiti unanimamente dalla stampa americana specializzata... meritati, non c'è che dire!

DONK!

Il simpatico platform realizzato dai The Hidden e pubblicato dalla Supervision è adesso disponibile anche per CD32, se siete amanti del genere potreste anche trovarlo interessante.



FOOTBALL DIGITALE

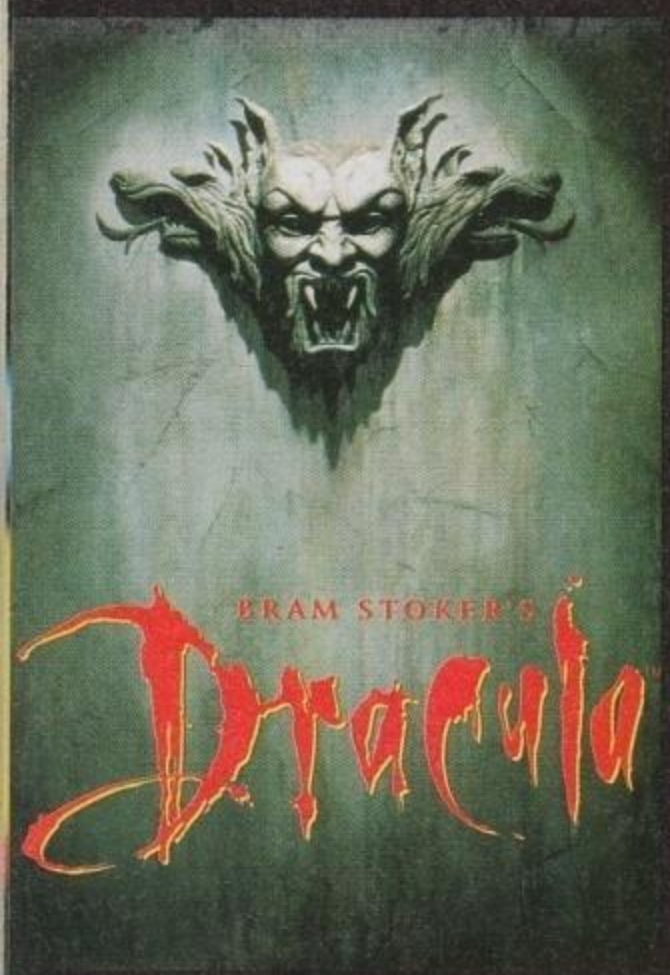
Dopo il discreto Unnecessary Roughness, che trovate recensito in questo numero, la Accolade ci riprova con il pallone ovale, lanciandosi in una produzione decisamente ambiziosa. Si chiarna, per il momento, Video Sports Football CD e includerà spezzoni originali di partite veramente giocate all'interno di una simulazione interattiva. Disponendo dei diritti della NFL la Accolade conta di realizzare il più realistico gioco di football di tutti i tempi... Le riprese sono già cominciate il 24 di gennaio al Florida Citrus Bowl di Orlando.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

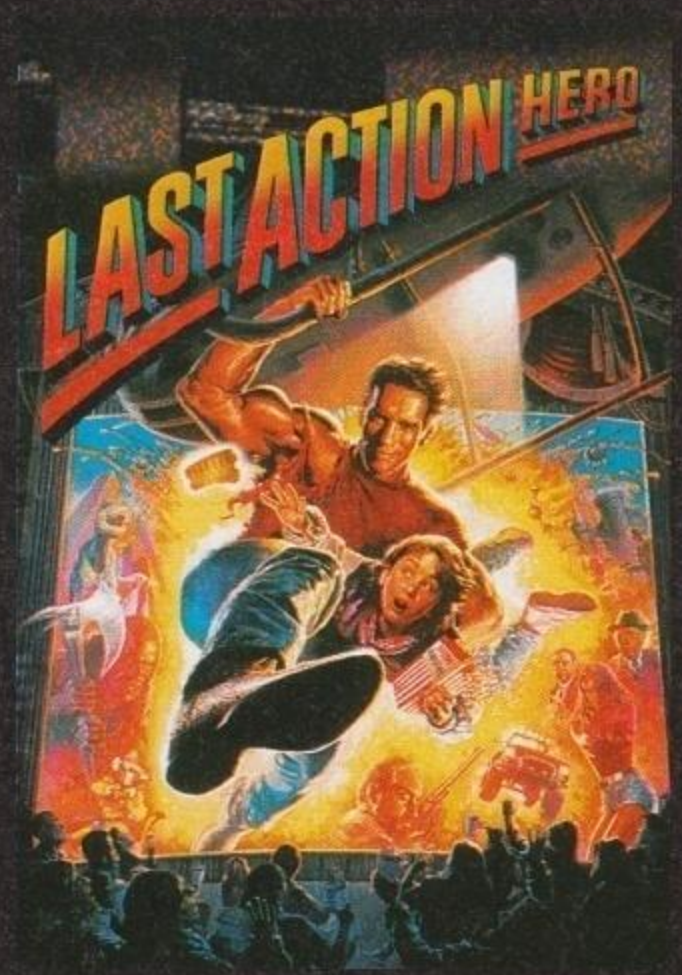
http://www.oldgamesitalia.net/

DISPONIBILE ORA SU AMIGA

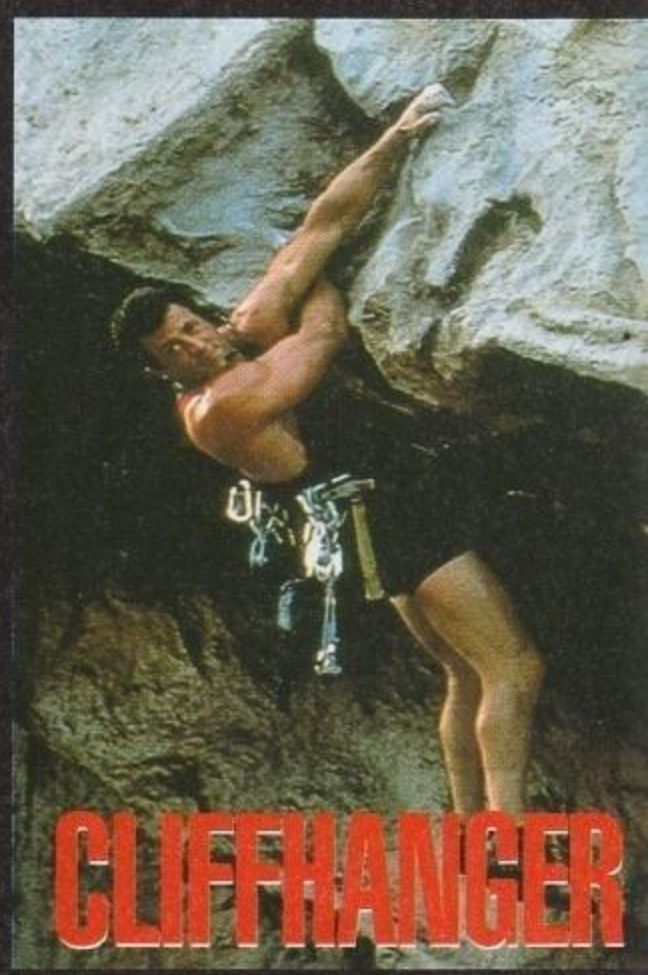
ECCONE UNO...



ECCONE DUE...



ECCONE TRE...



Tre Classici Hollywoodiani Dalla Psygnosis

PSYGNOSIS

Distribuito da C.T.O. S.p.a., Via Piemonte 7/F, 40069 Zola Predosa, (Bologna) Tel: 051-753133

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

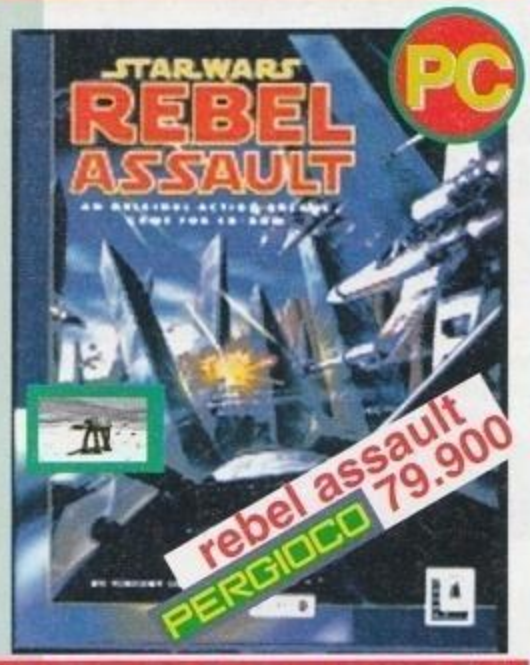
http://www.oldgamesitalia.net/

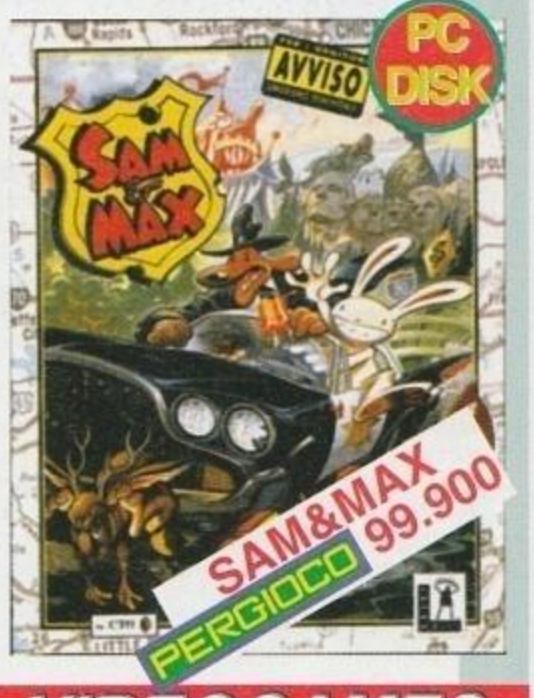
PERGIOCO

prezzi !!!

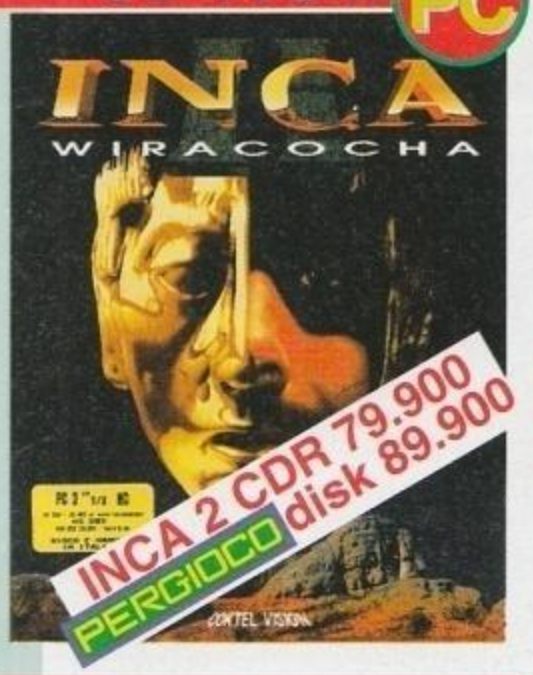
C'è un PERGIOCO in più a MILANO.
A piazza LIMA, MM1 Lima, angolo via Plinio, in via Aldrovandi.
Un grande magazzino seminterrato.
Trova l'insegna, poi scendi la scaletta, ed infine entra nel tuo mondo !
Ti regaliamo sempre il nostro catalogo COMPENDIO GIOCHI NEWS.

prezzi !!!





VIDEOGAMES CD ROM PC



VIDEOGAMES

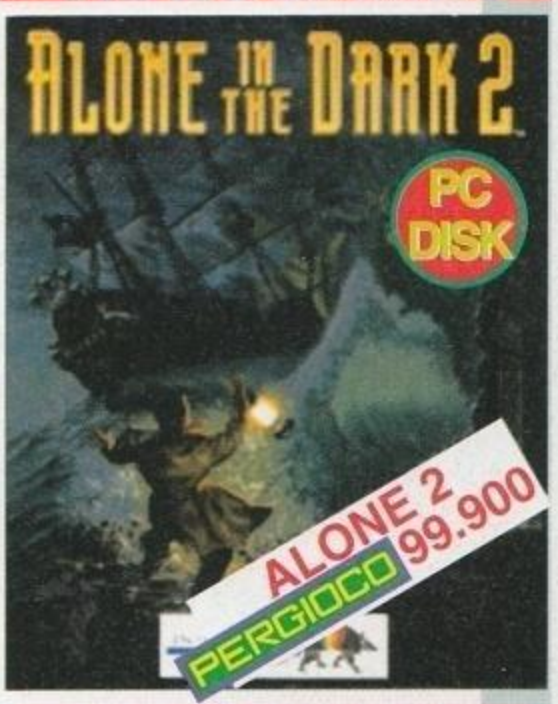
PERGIOCO
punto vendita
MILANO
via San Prospero 1
MM1 Cordusio

PERGIOCO
punto vendita
MILANO
entrata via Aldrovandi
MM1 Lima, ang. via Plinio

PERGIOCO
punto vendita
ROMA
via Degli Scipioni 109
Metro Ottaviano

PERGIOCO
vendita telefonica
consegne in tutta Italia tel. 02 / 29.52.42.56

VIDEOGAMES



GIOCHI DI RUOLO

WARGAMES

39.900 PERGIOCO futuRisiKo!

Giochi di società

PERGIOCO 49.900 SALTI MENTE

http://www.oldgamesitalia.net/

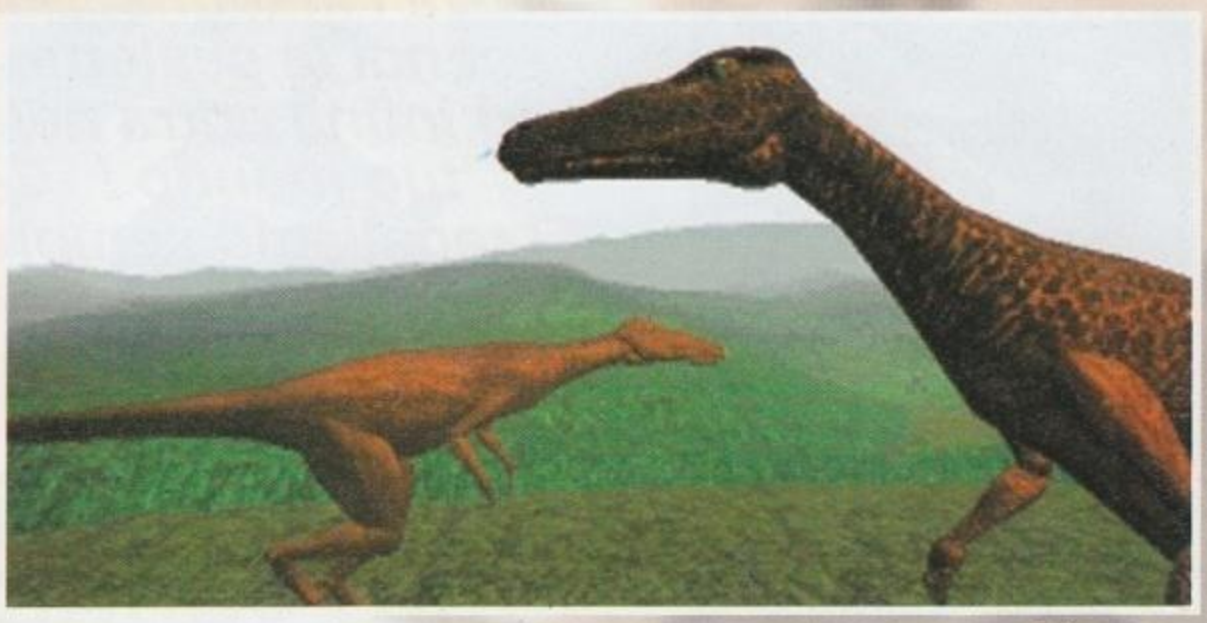
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RITORNO ALL'EDEN...

Di Max Reynaud

Cogliendo al volo il gentile invito di una sempre più mecenatica Virgin, mi è stata data l'occasione di visitare di persona gli uffici parigini dell'ormai inarrestabile Cryo Interactive Entertainment, vediamo insieme con quali risultati...



Prima di cominciare l'esame più approfondito dei prodotti attualmente in lavorazione, permettetemi una breve introduzione di quelli che sono stati i nostri interlocutori nel corso delle tre intense giornate lavorative trascorse nelle capitale parigina (evito opportunamente ogni riferimento alla quarta... Vuoi perché dubito possa interessarvi in quali folli spese mi sia sconsideratamente lanciato, vuoi perché ho ancora sulla coscienza (e presto anche sul conto in banca) i gemiti agonizzanti di una carta di credito ormai in fin di vita... per questo mese ormai assolutamente inutilizzabile!).
Jean Martial Lefranc e Philippe Ulrich sono rispettivamente managing-director e produttore artistico della Cryo, il primo si occupa principalmente della gestione commerciale, mentre il secondo si è sempre segnalato come una delle menti creative più uniche e singolari del panorama mondiale (ve lo ricordate Captain Blood?).
Iniziamo così ad occuparci di LOST EDEN, quello che, essendo Megarace appena uscito e recensito all'interno del numero, rappresenta anche il progetto al momento in più avanzata fase di sviluppo. I lettori più attenti si ricorderanno di come un annetto abbondante fa avessimo pubblicato una bella carrellata di immagini che vedevano come protagonisti tutta una serie di dinosauri "in" 3DStudio ottimamente "renderizzati". Beh, si trattava di scatti tratti da una lunga serie di semplici animazioni, destinate a diventare con il trascorrere dei mesi la base portante di quella che è, a tutti gli effetti, la prima vera e propria avventura grafica su CD-Rom. Sempre in tema di precisazioni abbiamo anche pubblicato una voce di corridoio qualche mese addietro che indicava in Lord of Saurus il nuovo nome del progetto inizialmente chiamato Eden, bene: tale nome non convinceva fino in fondo e adesso, almeno per il momento, la Virgin pare essere tornata parzialmente sui suoi passi con il titolo Lost Eden. Il motivo di tutte queste modifiche, ci dice Jean Martial, è che "al nome Eden potrebbe venire attribuita una componente "religiosa" che col gioco non ha proprio niente a che vedere, trattandosi di una semplice "ipotesi evolutiva alternativa", e questo potrebbe, e qui il condizionale mi sembra d'obbligo (anche perché la cosa è decisamente ridicola), comportare qualche piccolo inconveniente in un mercato, come quello americano, da sempre soggetto a tematiche di questo tipo...".
Detto questo introduciamo brevemente la vicenda portante dell'avventura... (che, a dire il vero, è opera della nostra impareggiabile, imperdibile, impronunciabile, impetuosa e insormontabile segretaria Roberta. Visto che, fra le quattordici lingue che parlo correntemente, il francese è l'unica che non sempre "palleggio" in modo perfetto).
La vicenda portante di Eden è quella di una realtà naturale immaginaria, improbabile ma affascinante al tempo stesso, una realtà nella quale i dinosauri non sono affatto scomparsi dalla faccia della Terra, vittime di un inspiegabile e misterioso processo di estinzione, ma hanno invece continuato a evolversi, divenendo una nuova specie animale definita con il nome scientifico di SAURUS. Nonostante le dimensioni ridotte del loro cervello, queste creature hanno imparato a sviluppare nuovi sensi e un'intelligenza per certi versi superiore, mentre l'uomo, apparso solo successivamente sulla Terra, non sembra essere stato destinato a un altrettanto radioso futuro... o almeno questo è quanto viene proposto da questa rivoluzionaria teoria evolutiva!

Ritornando a parlare dei mastodontici esseri che hanno esteso il loro dominio sul pianeta, dovete sapere che essi si dividono in due gruppi principali: i Green e i Tyrann.
I Green sono vegetariani tendenzialmente non violenti, e per questo loro carattere docile e pacifico sono spesso vessati dagli uomini, tanto da essere facilmente ridotti dagli stessi in schiavitù, rimanendo comunque dotati di un'intelligenza intuitiva straordinaria.
I Tyrann sono invece feroci predatori, carnivori e guerrieri sanguinari. Il loro capo, Moorkus Rex,

http://www.oldgamesitalia.net/

PROFILO CRYOGENICO

La Cryo Interactive Entertainment è stata fondata nel Gennaio del 1992, con sede a Parigi.
I suoi titoli attualmente disponibili sono, nell'ordine: Dune, uscito per Amiga e PC nel giugno del 92, ispirato alla celebre saga di Frank Herbert e capace di vendere oltre centomila copie in tutto il mondo con la sola versione floppy; successo, questo, che è stato bissato dall'upgrade su CD uscita alla fine della scorsa estate. Il secondo lavoro è stato invece il meno fortunato, ma comunque ugualmente ben accolto, KGB, pubblicato sia per Amiga che per PC nel Novembre del '92. Anche in questo caso ha seguito la versione "potenziata" su CD-Rom, chiamata Conspiracy e recensita sullo scorso numero. Tutto questo senza dimenticarci di Megarace, che vi attende più avanti nella rivista...
Va quindi rimarcato il modo in cui, nonostante questo numero di certo non elevatissimo di prodotti finora sul mercato, la Cryo sia comunque riuscita ad imporsi, più che legittimamente, come uno dei gruppi di sviluppatori più geniali e promettenti dell'intero panorama mondiale.
Alla guida della società troviamo comunque tre nomi di spicco: quello di Jean-Martial Lefranc, managing-director e responsabile commerciale, Philippe Ulrich, direttore artistico e fondatore delle Ere Informatique e della Exxos nel lontano 1982 (è stato proprio lui l'autore di gloriosi successi quali Captain Blood e Kult, entrambi all'assoluta avanguardia da un punto di vista concettuale), e per finire Remi Herbulot, il capo-programmatore di Dune e tuttora impegnato con il codice di Eden.
Attualmente la Cryo conta comunque più di 50 dipendenti, equamente distribuiti fra grafici, programmatori e musicisti, per un totale di circa 15 (!) progetti (sui più disparati formati) destinati a vedere la luce entro il prossimo anno e mezzo...
Se volete anche qualche numero posso dirvi che il fatturato della Cryo per il 1992 è stato di 2.5 milioni di franchi (circa 700 milioni di lire), crescendo fino a 12 nel '93 (che tradotti il lire italiani fanno più di 3 miliardi) e con una previsione per questo '94 di oltre 30 milioni di franchi (lascio a voi il calcolo della commutazione in lire...)
Chiudo la parentesi menzionando anche una seconda attività parallela, svolta sotto il nome di Compagnie Des Images (Compagnia delle Immagini), che è invece orientata alla realizzazioni di corto-lungometraggi che hanno saputo riscuotere consensi da tutte le migliori giurie qualificate d'europa.

Un'immagine dell'interno degli uffici della Cryo, in questa "ala" si trovano la maggior parte dei grafici impegnati nella realizzazione di Lost Eden.

ormai l'ombra di quel valoroso condottiero che tanto brillantemente s'era battuto contro le armate di Moorkus Rex, e adesso, con l'arrivo della senilità, non sembra più capace di fronteggiare efficacemente il nemico. Adam sa che dovrà raccoglierne l'eredità e vincere la lotta contro i tirannosauri per poter sopravvivere, insieme al suo popolo. Si tratta di una responsabilità che ne segnerà pesantemente l'esistenza, una sfida che dovrà portare a termine con successo... E intanto il giorno in cui dovrà affrontare le squadriglie di sauri si avvicina...

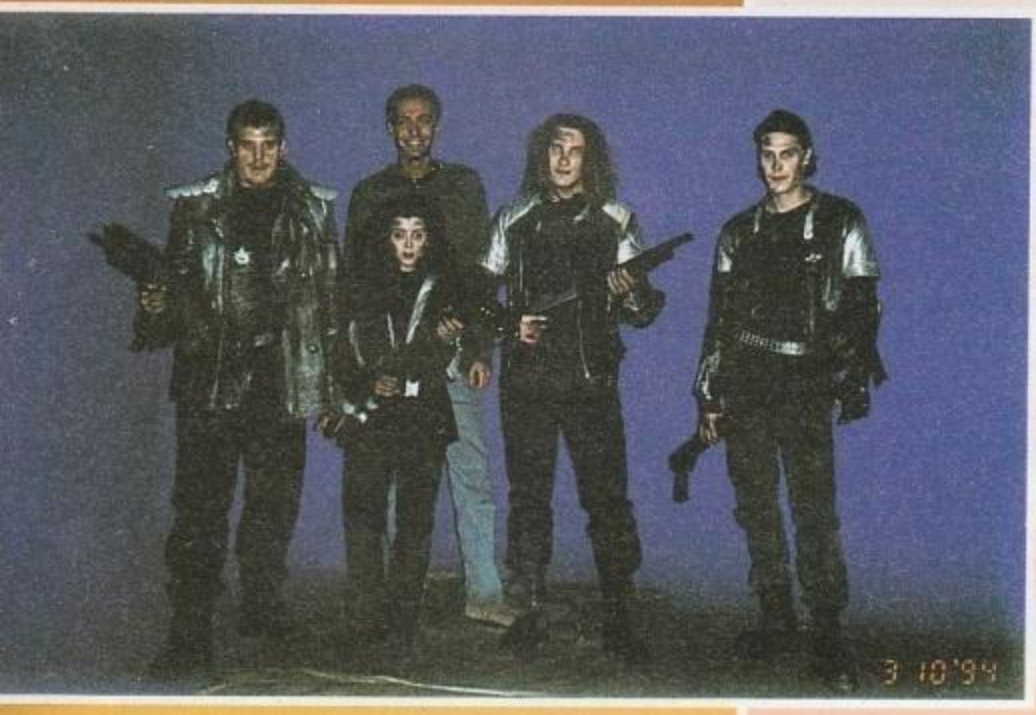
dagli attacchi del crudele Moorkus Rex e dalle sue legioni di tirannosauri assetati di sangue...
Adam, il baldo eroe di turno, è colui che un giorno erediterà il titolo di Conquistatore e si porrà a capo della Citadel. Suo padre, l'attuale regnante, è regna da tempo sovrano disponendo di una potente e apparentemente invincibile armata.
Dal canto loro gli umani, nel tentativo di contrastare tanto strapotere animale, lottano strenuamente contro questi malvagi esseri; sfortunatamente solo una tribù tra tutte si è rivelata inaccessibile per il tiranno(saurico) imperatore: questo gruppo vive infatti recluso in una fortezza, denominata Citadel, la prima e unica fortificazione creata dall'uomo in quel periodo storico.
Qual è il segreto di questa Citadel? Chi l'ha costruita? E soprattutto come è stata edificata? Questo è quanto probabilmente i bestioni si domandano incessantemente e tutto questo costituisce per loro motivo di sconforto e accanimento. Infatti è solo grazie a questa favolosa fortificazione che la tribù dei Mô è riuscita a difendersi per più di un secolo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RITORNO ALL'EDEN...

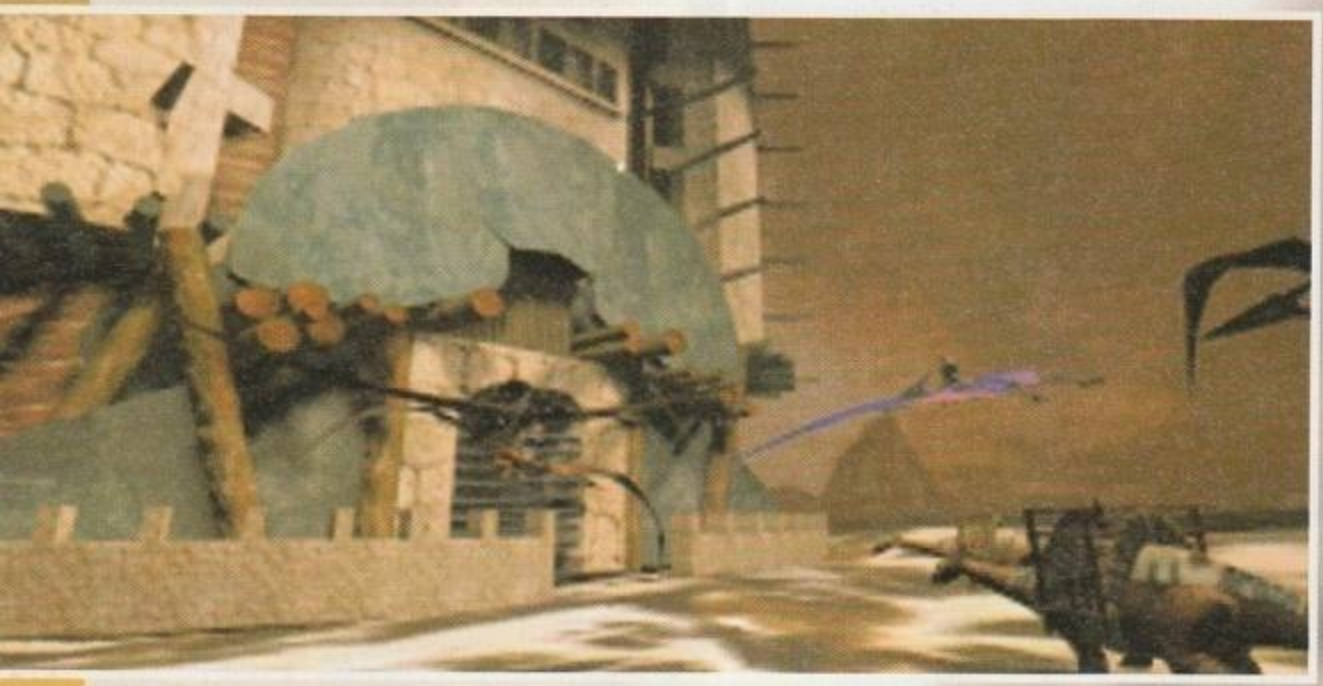


Quelli che vedete raffigurati in questa foto, peraltro di pessima qualità, sono quattro dei "cattivissimi" di Scavenger. Il peggiore di tutti è naturalmente quello più alto di tutti che compare sullo sfondo, nonostante non indossi abbigliamento da battaglia...

SCAVENGER

Il primo film interattivo su CD-Rom? Questa sembra essere la definizione meglio calzante per una delle nuove e spettacolari produzioni Cryo di quest'anno.
Si tratta in parole povere di un vero e proprio lungometraggio, girato sotto la direzione di due giovanissimi registi francesi, che ha visto impegnati una trentina di attori professionisti in scene dall'alto contenuto d'azione (... e non solo! Mentre vagabondavamo per gli uffici abbiamo intravisto una sequenza che... Beh, non mi sarebbe affatto dispiaciuto girare di persona. Vero Andrea?), il tutto per un totale di quattro settimane complessive di riprese. Il risultato sono ore e ore di registrazione che verranno montate assieme in circa 90 minuti di film. Una volta conclusa questa fase preliminare (quando sono stato a Parigi agli inizi di Marzo eravamo già verso la fine del lavoro), ci vorranno circa sei mesi di post-produzione durante le quali digitalizzare il tutto e adattare gli spezzoni alle esigenze di gioco. Cosa effettivamente ne potrà saltar fuori è ancora un mistero, dovrebbe comunque trattarsi di una sorta di "libro-game" a scelte alternative con l'aggiunta di sequenze arcade dalla grande spettacolarità... Purtroppo non posso proprio essere più preciso, almeno per il momento.
Precisiamo a questo punto come i diritti per la distribuzione del gioco siano già saldamente passati nelle mani della Virgin, e questa, che per molti potrebbe sembrare una mera osservazione di natura commerciale, è invece una realtà che necessita di ulteriore approfondimento.
Come probabilmente vi sarete già accorti da soli, in questi ultimi anni stiamo vivendo una radicale mutazione del mondo videoludico... I "piccoli geni", i Jeff Minter o gli Andy Braybrook della situazione, per intenderci, quelli cioè che si chiudevano nella loro stanza per sei mesi e se ne uscivano con il gioco dell'anno, non hanno più ragione di esistere (salvo casi veramente sporadici). Ogni singola produzione, indipendentemente dal formato, è diventata ormai un investimento finanziario imponente, implicando un dispendio di fattori produttivi e costi di sviluppo a dir poco spaventosi. Pensate che la sola fase di registrazione di Scavenger, che come detto prima è durata quattro settimane, è costata la bellezza di MEZZO MILIONE di dollari! Lo stesso Jean-Martial ha ammesso come, anche per un colosso come la Virgin, "questo abbia rappresentato uno sforzo fuori dal comune, anche perché, a differenza di quanto generalmente succede, con somministrazione di "fondi" graduale, la maggior parte dei costi si sono dovuti sostenere tutti di un colpo, all'inizio di un progetto indubbiamente rischioso, ma al tempo stesso estremamente "accattivante"... Specie per una casa così ben disposta verso nuovi orizzonti!".

Ripreso così saldamente in mano il timone dell'articolo vediamo un po' di descrivere in modo che definirei quasi meticoloso (caratteristica che da sempre NON contraddistingue le mie trattazioni...) come effettivamente funzionino le cose. Anzi no, ci ho ripensato. Lascio parlare il buon Philippe che, dopotutto dovrebbe saperne di più... (E anche qui, in effetti, il condizionale è d'obbligo, visto che il gioco era MOLTO BEN NASCOSTO sull'hard-disk di Remi, il programmatore, e le vicessitudini affrontate prima di riuscire a vedere qualche cosa sul video hanno avuto dell'incredibile!). "Dunque, Eden rappresenta, concettualmente, un'evidente evoluzione dell'engine di Dune. Contiene cioè tutte quelle idee e accorgimenti che ci sono venuti in mente durante la lavorazione delle nostre precedenti avventure. Abbiamo naturalmente cercato di rendere l'interfaccia quanto più funzionale possibile e quindi di incrementare notevolmente l'interazione generale. Per quanto concerne l'interfaccia questa è costituita da un cubo roteante che, spostato per lo schermo, modificherà la sua faccia esposta in funzione dell'azione eseguibile; vi verranno cioè chiaramente mostrate le direzioni verso le quali potete andare, i personaggi con i quali è possibile colloquiare e le ulteriori eventuali interazioni. Sulla parte inferiore dello schermo compaiono invece gli oggetti dell'inventario che per essere utilizzati, nella maggior parte dei casi, devono solo essere selezionati e quindi cliccare su di un personaggio oppure un oggetto particolare".

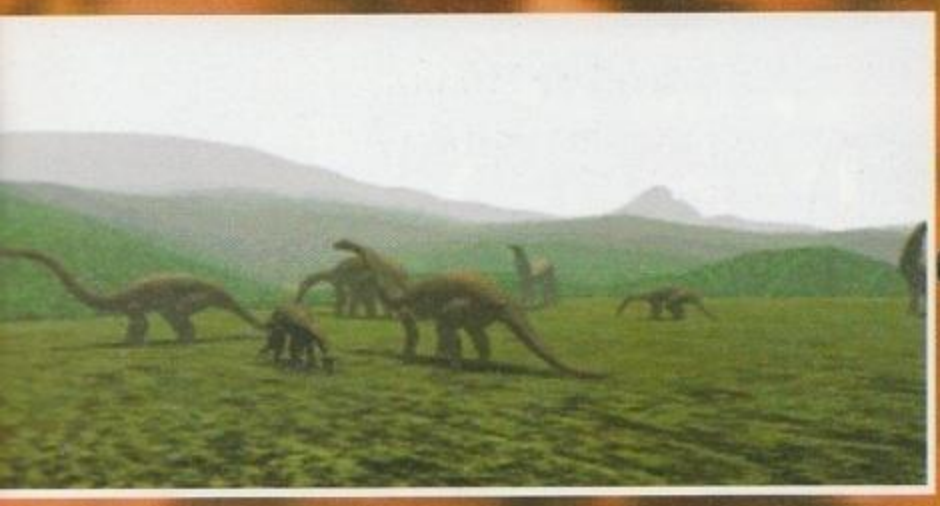


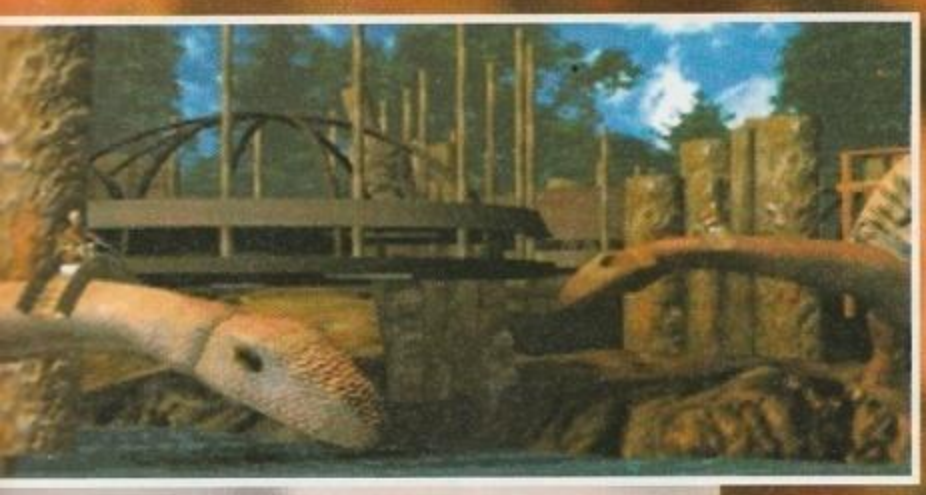
Philippe ci ha quindi mostrato la soluzione dei primi enigmi, peraltro abbastanza lineari (nel senso che era sufficiente dare l'oggetto giusto alla persona giusta e il gioco era fatto), grazie ai quali uscire dalla Citadel e cominciare l'esplorazione della regione circostante. Ha poi fatto riferimento a una fantomatica "componente strategica" presente nel gioco che però, in tutta sincerità, non siamo ben riusciti a decifrare.
Ok, detto questo vi chiederete allora il motivo per il quale, all'inizio dell'articolo, abbia definito Lost Eden la prima avventura grafica su CD-Rom... Ecco la risposta. Se avete dato un'occhiata alle foto (alcune delle quali corredate dagli splendidi disegni autentici di Jean Jacques Chaubin), vi sarete sicuramente resi da soli conto della loro incredibile qualità grafica, ma questa non è nulla se paragonata allo splendore delle rispettive animazioni (dalle quali sono estrapolate le immagini) che infarciscono l'intero gioco. Il concetto è il seguente: per ogni spostamento o, in alcuni casi, in seguito all'utilizzo di determinati oggetti, il video mostrerà la conseguente sequenza animata in rendering tridimensionale (curiosamente non a 24-bit e poi declassata a 256 colori, come generalmente si preferisce fare per facilitare conversioni successive, per esempio per 3D0). Questo significa che l'avventura, nel suo svolgersi, assumerà anche i connotati di una sorta di documentario filmato, mostrandovi affascinanti scorci di "vita dinosaurica" e spezzoni cinematografici di notevolissimo impatto visivo.

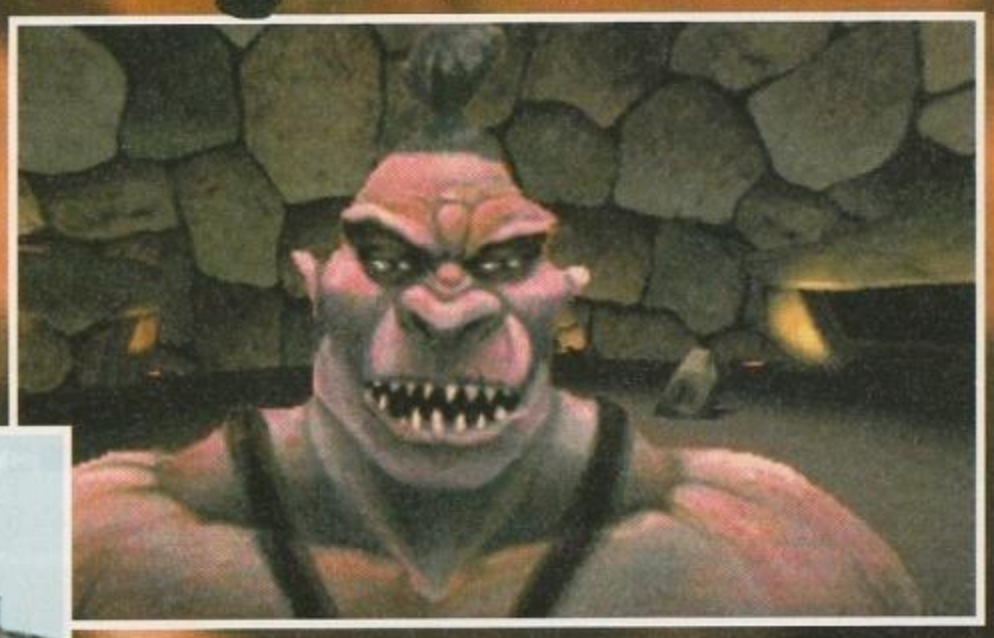
Bisogna altresì ammettere che, per quanto belle, già alla quinta volta che si assiste alla medesima animazione di trasferimento la tentazione di skipparla

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVIEW

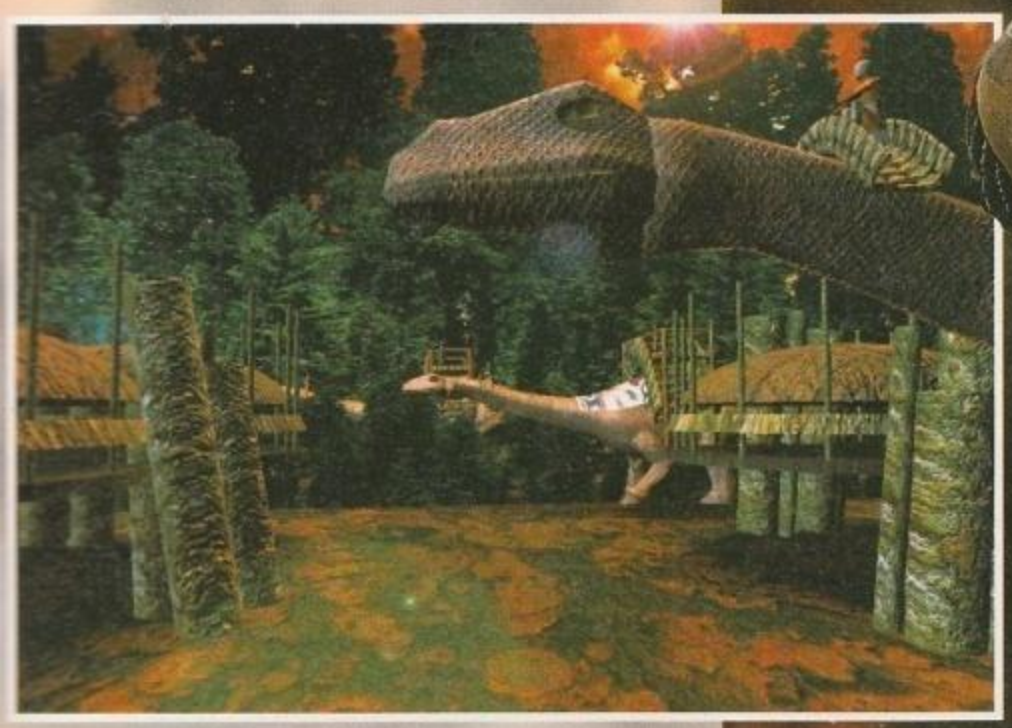






diviene difficilmente arginabile, ma questa mi sembra una "conseguenza congenita" con i limiti dell'odierna tecnologia (comunque strabilianti), contro la quale non mi parrebbe quindi legittimo accanirsi in modo troppo pronunciato.

Chiudiamo qui questo primo articolo Cryo (ma ne segue un altro girata la pagina) dicendovi che la data di uscita è per il momento prevista per Maggio. Staremo poi vedere se questa sarà o meno mantenuta...



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DRAGHI SI NASCE, LEGGENDE SI DIVENTA...

Nonostante ne avessimo già parlato sul numero scorso, m'è sembrato ugualmente il caso riprendere il discorso relativo alla seconda "superproduzione" Cryo prevista per questa primavera...

... Mi riferisco naturalmente a Dragon Tales che, al pari di Megarace, non sarà distribuito dalla "pigliatutto" Virgin, ma dalla Mindscape.

Tanto per cominciare ho chiesto a Jean Martial il motivo di questa "bipolarità distributrice", e se questo non potesse creare qualche complicazione interna, la risposta è stata: "a dire il vero anche Megarace l'avevamo proposto prima alla Virgin, ma la Software Toolworks, appena chiamata in causa, è stata velocissima nel firmare il contratto, insistendo poi per occuparsi anche di Dragon Tales. Il discorso è che avevamo appena venduto la licenza di Lost Eden a quelli della Virgin e, trattandosi di due progetti ambiziosi e quindi dal costo ragguardevole, questi hanno ritenuto che impegnarsi finanziariamente in modo troppo vincolante con la Cryo sarebbe stato come costituire un cordone ombelicale che non avrebbe giovato ad entrambi... Tutto sommato credo che sia meglio così, anche noi non abbiamo alcuna voglia di dipendere in modo univoco da un unico distributore e, dal momento che non possediamo ancora i mezzi necessari per occuparcene in prima persona su scala mondiale, non facciamo altro che cercare di garantire a ogni nostro prodotto il miglior trattamento possibile, e fino ad oggi non abbiamo di che lamentarci... Se questo ha comportato qualche problema? Beh, in effetti i due giochi, almeno a prima vista, sembrano abbastanza simili, ma è solo un'apparenza: Lost Eden è sostanzialmente un'avventura "tradizionale "su CD-Rom e l'ambientazione affascinante unita alla splendida grafica dovrebbero assicurarne il successo fra tutti gli amanti del genere, Dragon Tales risulta invece un progetto diverso, per certi versi ancora più "ardito" e quindi, se vogliamo, anche più rischioso... Dagli un'occhiata e poi dimmi cosa ne pensi!".

E per meglio introdurre l'argomento vi riporto anche una più che significativa frase, sempre di Jean Martial, estrapolata da una lunga conversazione avvenuta durante un pranzo a un ristorante cinese, frase che la dice già lunga sulla "filosofia" che sta dietro all'intera produzione: "Dragon Tales? Beh, prendete la grafica di 7th Guest, l'impostazione in soggettiva tridimensionale di Ultima Underworld e mescolate per benino il tutto assieme...". All'obiezione che mi ha visto ribattere se questo fosse effettivamente possibile mi sono sentito rispondere, con un ghigno di compiacimento che ho imparato ben presto ad apprezzare: "beh, questo è quello che ci proponiamo, se poi saremo o meno in grado di realizzare il nostro proposito toccherà a voi giornalisti e a tutto il nostro pubblico decidere di persona, noi siamo abbastanza confidenti di poter combinare qualche cosa di buono...".

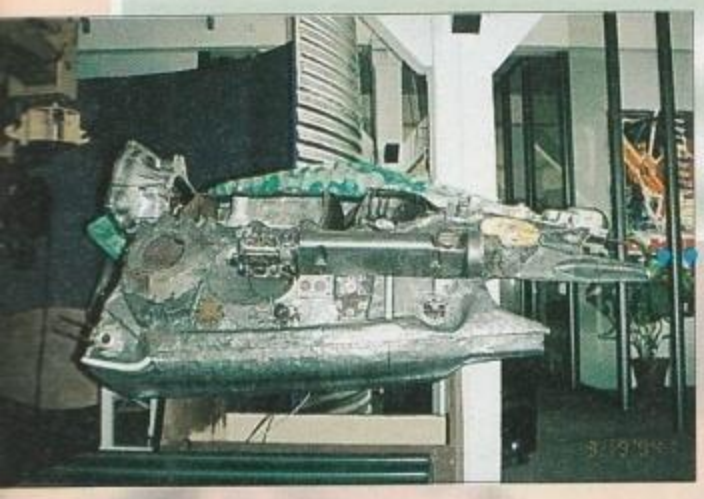
Non volendo a questo punto in alcun modo ripetere quanto già detto un mese addietro, mi limiterò a illustrarvi quello che è improvvisamente comparso sullo schermo del computer di uno dei programmatori della Cryo... Allora, Dragon Tales, come testimoniano le foto, vanta una spettacolare grafica di contorno, realizzata quasi interamente in 3DStudio (anche se le stazioni Silicon Graphics non potevano certo mancare nella poderosa struttura Cryo); a differenza però di quanto succedeva in 7th Guest, e nello stesso Eden, non a tutte le schermate è associata una corrispettiva sequenza animata, questo accade in effetti, ma limitatamente ad alcuni casi (di solito in concomitanza a panoramiche generali d'incredibile impatto oppure in supporto a determinate sequenze specifiche), altrimenti si tratta nella maggioranza dei casi di spostamenti ad angolo variabile (nella maggior parte dei casi a 90°), una sorta di Beholder interamente renderizzato, per rendere l'idea.

Ok, introdotto così il "fondale" arriviamo al nocciolo della questione: i personaggi in movimento. Dragon Tales contiene una valanga di mostri e nemici vari che sono stati anch'essi renderizzati e animati, in

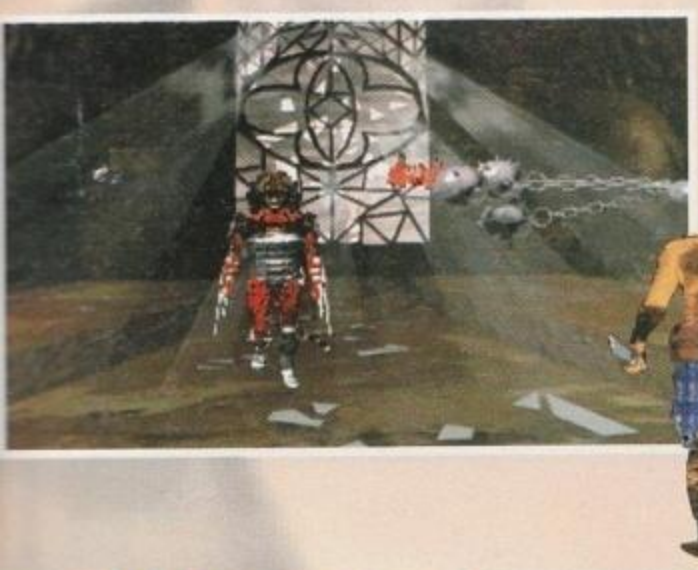
http://www.oldgamesitalia.net/

COMMANDER BLOOD

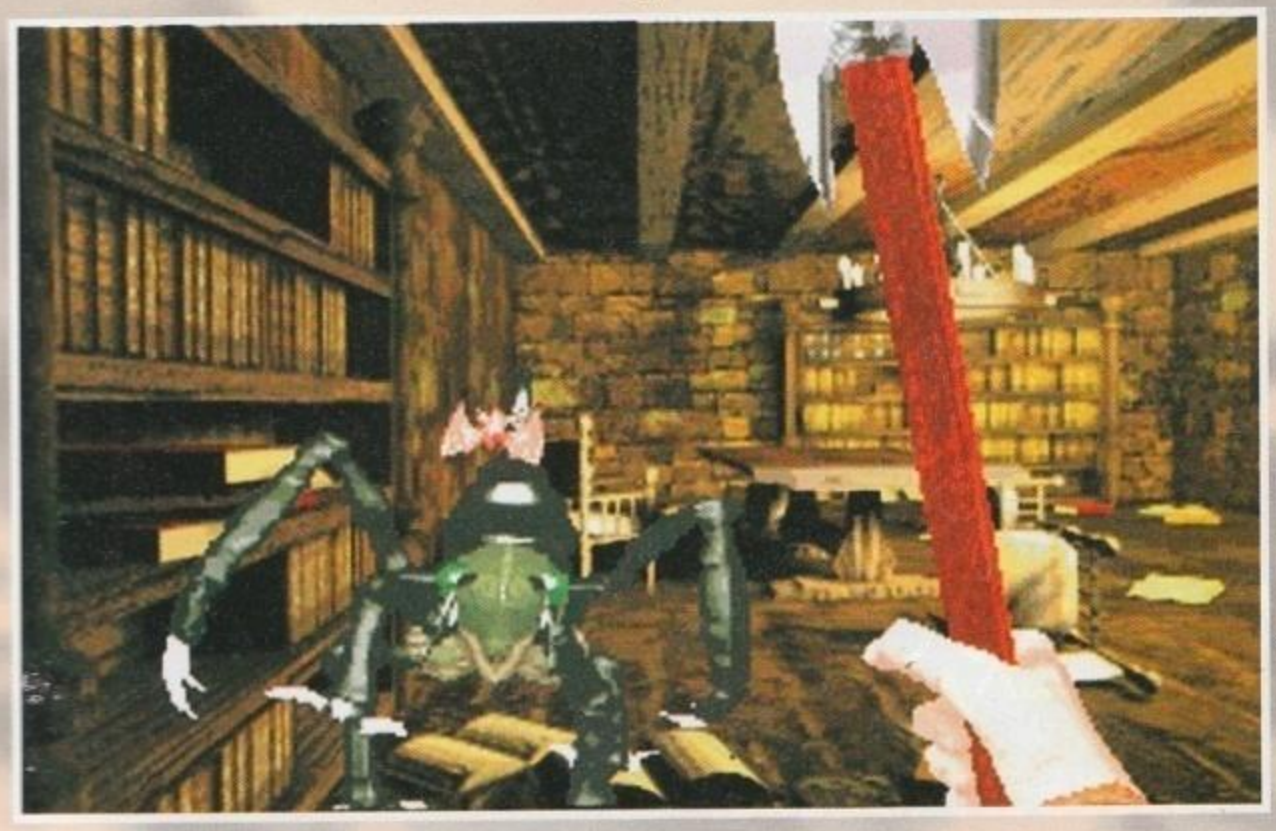
Se avete letto con attenzione le pagine precedenti, dovreste ormai sapere come Philippe Ulrich sia stato il creatore dell'ormai epico Captain Blood, pubblicato dalla Infogrames nel lontano 1986 e votato come gioco più innovativo dell'anno.
Anche se non ci sono state concesse immagini vere e proprie del gioco (siamo in effetti ancora agli inizi, e non c'è ancora un distributore ufficiale), abbiamo comunque potuto dare un'occhiata a questo Commander Blood, che come il titolo stesso suggerisce è una sorta di seguito ideale...
La prima cosa che stupisce è, naturalmente, l'ambientazione futuristica marcatamente "anomala", nel senso che, come del resto il suo predecessore, ci troviamo di fronte a un prodotto "sui generis", come mai se ne erano visti prima. Da quel poco che ho visto l'avventura sarà gestita tramite una mano renderizzata, ottimamente animata, tramite la quale pilotare una bizzarra navicella spaziale attraverso un lungo e misterioso viaggio di esplorazione stellare. Attendetevi nuove delucidazioni sui prossimi numeri, anche se non in tempi relativamente brevi...



Quello che vedete è il "modellino" della vostra astronave, che a grandezza naturale è lungo circa un metro e mezzo. Come per tutti i vari personaggi alieni, anche in questo caso si è provveduto a una videoregistrazione e successiva digitalizzazione dei vari elementi che saranno inclusi nell'avventura. Il risultato a video è indubbiamente spettacolare, potete starne certi...



Quelle che vedete sparse per le due pagine sono in effetti frame di animazione di alcuni di questi soggetti, tenendo presente che per ciascun personaggio sono stati elaborati gli spostamenti nelle quattro direzioni, le quattro diagonali, con l'aggiunta di una mossa specifica d'attacco e una di "morte". Essendo il gioco ancora in fase di sviluppo non è stato possibile verificarne



modo da essere così inseriti nel gioco più o meno come succedeva in Underworld o in tutti i prodotti simili, quali Legends of Valour o il più recente Arena (dove però, ed è qui la SOSTANZIALE differenza, questi erano solo in "bitmap tradizionale", e non certo elaborati con programmi di render 3d).

l'effettiva interazione con il giocatore, ma non ci sono dubbi che, almeno da un punta di vista visivo, siamo di fronte a qualche cosa che nessun altro aveva fatto prima.
Chiudo come sempre con la data di uscita, prevista anch'essa per Maggio. Per quanto mi riguarda ho una scommessa in ballo con Jean-Martial secondo la quale il Dragon Tales non sarà nei negozi prima di Settembre (questo è quanto affermo io), ma non mi dispiacerebbe affatto perderla!
Ma un'occhiatina al futuro non volgiamo proprio darla?... E qui Philippe salta fuori con una di quelle dichiarazioni che lasciano spiazzati: "... per assicurare la massima interattività bisognerebbe abbandonare le sequenze precalcolate, cercare d'approdare al calcolo in tempo reale... Sì, non hai capito male, parlo sempre di immagini in "rendering", solo che queste dovrebbero venire in qualche modo generate sul momento in funzione delle scelte del giocatore... E se proprio vuoi saperlo stiamo già lavorando su di un engine che dovrebbe eseguire qualche cosa del genere! Come dici, no... No, non parlo di Pentium, ma solo di un 486, magari veloce...".
Cosa posso aggiungere... di saké al ristorante cinese non ne abbiamo bevuto e Philippe sembrava abbastanza convinto del fatto suo, staremo a vedere...

Max Reynaud

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL CD-ROM E' STATO CREATO PER UN MOTIVO...

Microcosm: le più incredibili sequenze cinematografiche e alcune delle più avanzate grafiche, per azioni straordinariamente vivaci. Con assoluta novità Microcosm è il primo gioco ad utilizzare una innovativa tecnologia per la creazione dei frattali, che permette al giocatore piena interazione con la superba grafica creata dal sistema. Gioca a Microcosm e sarai testimone delle più fantastiche grafiche computerizzate e del più sorprendente gioco mai visto.

LA STAMPA

'Una nuova epoca del gioco per i CD'

'Questa è la via giusta'

'Potrebbe essere l'inizio di qualcosa di nuovo e di molto importante'

MEGA DRIVE

'Il futuro oggi...'

'Incredibile.'

THE ONE

'Premio per lo schermo più avvincente'

CU AMIGA CD32

'Appassionante azione per Microcosm'

91% MEGADRIVE ADVANCED GAMING

90% MEGA POWER

MICROCOSM

NESSUNO È IMMUNE.

MANUALE
IN ITALIANO

CTO Predosa (B0) - Via Piemonte, 7/F - tel. 051

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TORTELLINI AI CONSUMATORI

Anche quest'anno, come accade ormai da molto tempo, la CTO di Bologna (anzi, di Zola Predosa, per l'esattezza, la zona industriale del capoluogo emiliano) ha organizzato la sua conferenza a Villa Zarri di Castelmaggiore, una villa tutta affreschi e stucchi che si affitta per le grandi occasioni. E quest'anno, più di ogni altra volta, la grande occasione c'è stata. Sarà perché la CTO respira aria emiliana, sarà perché il dottor Madrigali (presidente della Società) e i suoi collaboratori hanno sempre quel sorriso ottimista sulle labbra, ma quest'anno la voglia di andare avanti per una strada molto precisa si è sentita più degli anni passati e a trarne giovamento sarete proprio voi. Sì, sì, avete letto bene: VOI giocatori, voi che spendete fior di quattrini (in questo periodo preziosi come il sale ai tempi dei romani) per accaparrarvi Rebel Assault o Sam & Max, voi che siete tentati fra l'acquisto di un gioco pirata (ahimé, i ragazzi con l'occhio bendato sono sempre allerta) e una spesa di cento mila lire per l'ultima fatica della LucasArts, per dirla in breve, voi consumatori.

CTO, quest'anno e fino al 15 marzo 1995, ha deciso di dedicarsi interamente proprio al consumatore, traducendo la stragrandissima maggioranza del suo catalogo software in italiano, garantendo un poderoso supporto post-vendita per ogni singolo prodotto e mettendo in premio favolosi regali per gli acquirenti più fedeli. Un'occasione per prestare attenzione al software originale dunque, ma anche un occasione per incentivare le software house a fare di meglio: dall'avvento del CD-ROM, infatti, i programmi richiedono sforzi sempre più esagerati e investimenti notevoli, e solo la qualità dei programmi e di conseguenza il loro acquisto ne giustifica l'impegno.

Anche quest'anno la Società bolognese non ha lesinato sul gadget ai giornalisti (un portapenne d'ottone firmato da Bagnara) e neppure sul pranzo fra "amici" (oltre 120 persone) terminato con una megatorta che ha fatto spettacolo cadendo per terra (ma in cucina ce n'era già pronta un'altra!) ma mi auguro di cuore che questa faccenda sia limitata alla torta, perché quest'anno con tutti i problemi che abbiamo, basta poco per ritrovarsi a terra davvero, e siccome sappiamo tutti che è bello giocare, ma è meno bello spendere, meglio scegliere, fra molti, chi ci offre di più fra qualità, serietà e attenzioni al cliente: e un regalino non fa certo male, non vi pare?

Lascio adesso la parola a Max che vi illustrerà, molto brevemente, le novità presentate a Villa Zarri...

Di Stefano Gallarini

LUCASARTS

Bhe, il titolo di maggiore richiamo è stato sicuramente Tie Fighter, del quale trovate per l'appunto una completa preview girata la pagina. Per il resto, in conferenza, s'è parlato solo dello screen-saver di Star Wars e di The Dig, la sensazionale avventura grafica per CD-Rom seguita in prima persona da Spielberg, la cui uscita è però slittata all'anno prossimo. Approfittando del pranzo ho avuto personalmente modo di chiedere alla simpaticissima Lisa Star se fossero in effetti solo questi i progetti che bollivano in pentola e la risposta è stata di quelle che ti mandano al tappeto... "Certo che no, fra qui e Natale dovremmo poter lanciare anche una nuova avventura grafica e un RPG in soggettiva tridimensionale tipo Doom... Senza dimenticarci che Indy tornerà presto sulla scena!". Nonostante l'impatto di simili dichiarazioni m'avesse lasciato piuttosto stordito, ho avuto comunque la prontezza per chiedere a bruciapelo anche qualche novità riguardante il buon vecchio Guybrush. La risposta è stata, sorridendo: "beh, voi di TGM ne dovreste saperne già abbastanza...!" (Riferendosi al pesce d'aprile dell'anno scorso).

ELECTRONIC ARTS

Partiamo da una di quelle dichiarazioni che lasciano sconcertati: "L'Electronic Arts lancerà sul mercato, le corso dei prossimi dodici mesi, qualcosa come 100 titoli!". Naturalmente si intende per tutti i formati esistenti (console varie e 3D0 inclusi), ma è comunque un numero che non può non impressionare. Per quanto concerne i nuovi lavori in arrivo sono stati presentati tutti i titoloni Origin di cui ci siamo occupati in modo completo un paio di numeri fa. La notizia che fa scalpore al riguardo è che, dopo Ultima VIII, tutti i nuovi giochi della popolare casa texana saranno tradotti in italiano. Per il resto è stata confermata la conversione per PC e Amiga di FIFA Soccer, il fortunatissimo titolo per Megadrive che ha a lungo dominato tutte le classifiche di vendita.

INFOGRAMES

Cominciamo con due attese conversioni CD di altrettante avventure grafiche di grande successo: Shadow of The Comet e, soprattutto, Alone in The Dark 2. Entrambe dovrebbero essere addirittura doppiate in italiano! Per quanto concerne le nuove produzioni si è visto qualche cosa di un nuovo progetto su CD chiamato Aliean Chaos, uno spettacolare gioco spaziale dalla grafica assolutamente strepitosa, si è poi accennato a Ultimate Pinball Quest, simulatore di flipper, e una nuova avventura digitale ispirata al personaggio di Marco Polo. In lavorazione anche un simulatore di tennis e uno di calcio che sarà disponibile in tempo per i prossimi mondiali.

COKTEL VISION

Rimaniamo in Francia per parlare di tre nuovi progetti su CD-Rom. Il primo si chiama Velton, e si tratta di una simulatore bellico spaziale, il secondo Woodruff (vi risparmio il resto del titolo) ed è una divertentissima avventura a cartoni animati, mentre il terzo è un educativo chiamato Unlce Fulbert, anch'esso pieno di trovate esileranti. Dal momento che tutti e tre i prodotti saranno presentati al prossimo ECTS di Londra, attendetevi dunque una bella preview sul prossimo numero.

PSYGNOSIS

Presentazione incentrata sui nuovi titoli per CD-Rom. Si parte con Scavenger 4, una sorta di evoluzione di Microcosm con mostri finali dalle incredibili dimensioni; l'uscita è prevista per il prossimo autunno. Sono state poi proiettate alcune sequenze di un secondo progetto avveniristico, previsto comunque per l'anno prossimo, e quindi le primissime immagine di un gioco per PSX, l'attesissima console della Sony che è attesa per il 95.

Lemmings 3 è invece in arrivo per Natale.

MAXIS

La maggior attenzione è stata naturalmente dedicata a Sim City 2000, che verrà anch'esso tradotto interamente in italiano. Si è poi accennato all'interessante Unnatural Selection, che abbiamo comunque già recensito a suo tempo. Per il resto è prevista in autunno una nuova e particolare avventura grafica per Mac e PC della quale parleremo il mese prossimo, con ogni probabilità.

MEDIAVISION

Rimandandovi alle pagine di PC Action per la recensione delle varie schede audio/video distribuite da Mediavision, mi limiterò a citarvi i tre titoli per CD-Rom d'ormai imminente uscita: Quantum Gate, Critical Path e Forever Growing Garden.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL LATO OSCURO DELLA LUCAS

Coraggio, ammettetelo, quanti di voi, giocando a X-Wing, non hanno pensato a quanto sarebbe bello pilotare un bel TIE Interceptor e far saltare in aria qualche X-Wing o bombardare un cargo di straccioni Calamari. E ricordate: nello spazio solo i TIE possono urlare...

Il fascino del lato oscuro della Forza è potente, e, divenuti provetti Jedi con i vari X-Wing, Imperial Pursuit e B-Wing, alla LucasArts hanno pensato che foste finalmente pronti a farvi corrompere dal lato oscuro, ad entrare al servizio dell'Impero e diventare piloti provetti di TIE Fighter.

Personalmente, sono tra quelli che ha completato praticamente qualsiasi missione esistente di X-Wing, espansioni incluse, il mio giudizio su questo punto è quindi forse un po' parziale, ma trovo l'idea di un simulatore di TIE semplicemente fantastica. Volete mettere il gusto di passare tra le file dei cattivi, prendere a laserate i vari XYA-Wing e, ultimo ma non meno importante, spaccare il faccione ebete di Luke Skywalker?

Ma procediamo con ordine, ovvero con quanti a malapena si ricordano X-Wing (orrore). Stiamo parlando di quello che è semplicemente il miglior simulatore di caccia spaziale al momento in circolazione: grafica poligonale, molto fluido e veloce (girava addirittura su 286), con un sacco di missioni strategicamente ben studiate e una realizzazione impeccabile, sotto tutti i punti di vista, sia come tecnica che come atmosfera di gioco. Non poteva essere diversamente, visto che è ispirato alla saga fantascientifica che ha fatto la fortuna della Lucasfilm, quella di Guerre Stellari, e se non ci riusciva

la LucasArts...

Dopo l'uscita Imperial Pursuit e di B-Wing (un altro disco di missioni in cui, però, si potevano anche pilotare i potenti bombardieri ribelli B-Wing oltre agli XYA) l'uscita di TIE Fighter era una inevitabile conseguenza: un modo di soddisfare i numerosi appassionati con un gioco un po' diverso, ma senza faticare troppo riutilizzando a piene mani quanto già fatto per X-Wing.

La vicenda è ambientata poco dopo la fuga della flotta ribelle dal pianeta ghiacciato di Hoth (L'Impero Colpisce Ancora), e vi vede al comando dei temibili TIE Fighter. A dire il vero i TIE Fighter tanto temibili non lo sono, anzi. Sono i macinini

dell'impero, quanto di più scarso la tecnologia del futuro sia riuscita a produrre (praticamente l'equivalente degli F-104 dell'Aeronautica Italiana, le bare volanti): esplodono se li fissate troppo intensamente. Secondo una filosofia tanto cara ai cattivi imperiali, dai tempi dei Kamikaze giapponesi fino a Goldrake (ricordate i massacri di decine di insulsi minidischi a ogni puntata?) i valorosi piloti imperiali sono infatti poco più che carne morta da mandare allo sbaraglio. E allora ve li potete scordare i generatori (ricaricabili) di scudi che consentivano ai caccia dell'alleanza, se ben gestiti, di sopportare quantità ingenti di colpi nemici. Qui non ce ne sono, e senza scudi un TIE può sopportare al massimo tre

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

colpi prima di mandare il proprio pilota al creatore. In effetti il passaggio dai corazzatissimi e potentissimi B-Wing (tre batterie laser, tre batterie di cannoni a Ioni, sei lancia-torpedo) a quella petecchia di TIE Fighter del demo a cui abbiamo giocato è abbastanza scioccante e costringe quindi a tecniche di combattimento abbastanza diverse. I piloti di TIE devono essere in costante supremazia numerica per avere speranza di successo e adesso, per esempio, bisogna stare molto attenti a non mettersi sulla linea di fuoco dei propri compagni. Non temente, comunque, a disposizione dell'impero ci sono svariati altri mezzi molto più potenti.

Non sono, comunque, solo le missioni, le scene d'intermezzo e i mezzi che pilotate a essere cambiati: TIE Fighter non è un semplice mission disk. La Lucasarts ha messo mano anche al programma principale apportando alcuni cambiamenti agli "engine" di grafica, anche se le novità sono davvero poche per poter definire TIE Fighter un "nuovo" gioco.

Del resto non c'era da dubitarne, visto che del progetto si sono occupati Lawrence Holland e Edward Kilham, gli stessi dell'X-Wing originale. I cambiamenti più evidenti nel cockpit riguardano la presenza, nel visore piccolo, di una visuale tridimensionale dell'obbiettivo agganciato al posto dell'icona fissa di X-Wing. Può sembrare stupido, ma è abbastanza utile per seguire la direzione relativa del nemico o per evitare di schiantarvici addosso per una virata troppo stretta come mi è capitato.

Per quanto riguarda le missioni si è cercato di introdurre una certa non linearità (in effetti alcune missioni del primo X-Wing avevano un po' troppi tempi morti ed erano talvolta un po' frustranti): nel briefing si possono rivolgere domande al comandante per avere maggiori aiuti su come affrontare strategicamente ogni incarico che vi venga assegnato.

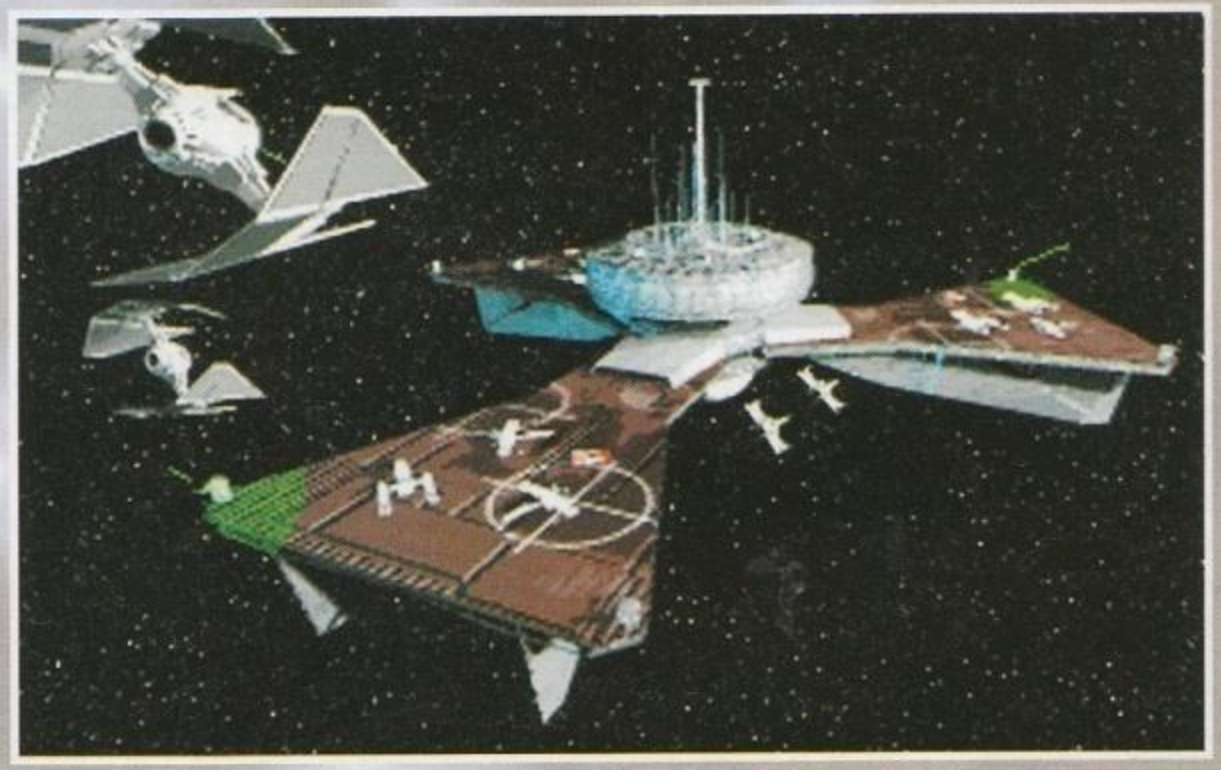
Graficamente il cambiamento più appariscente è invece l'aggiunta di ombreggiature (Gouraud Shading) che conferisce un tocco in più di realismo alla grafica poligonale già impressionante di X-Wing (avete mai provato a passare nel canalone di una Freighter con la visuale a tutto campo?) e mi sembra che siano anche state velocizzate le routine poligonali.

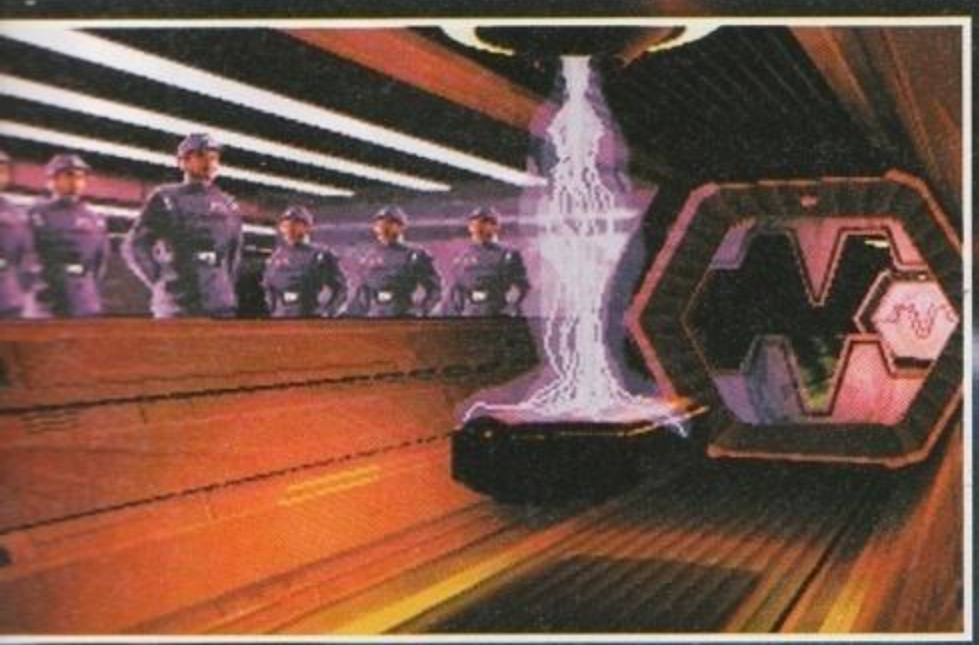
Il demo che abbiamo provato consisteva di un rapido briefing e di una singola missione a bordo di un TIE Fighter (parecchio lunga e difficile), per quello che riguarda il pilotaggio di altri caccia, altre missioni, animazioni d'intermezzo e tutto il resto dovrete attendere però l'uscita (e la recensione) del gioco definitivo, uscita prevista per il prossimo Giugno.

Stefano Giorgi

A CACCIA DI CACCIA

Numericamente la varietà dei caccia imperiali non ha nulla da invidiare alle forze ribelli, ci sono nell'ordine:
I TIE Fighter, i catenacci che si pilotavano nel demo e abbondantemente descritti nella recensione.
I TIE Interceptor, quelli che vanno a caccia dei caccia, sono estremamente veloci, ma non molto più resistenti di un TIE normale.
I TIE Bomber vengono utilizzati per bombardare Corvette e altri mezzi di notevole stazza, dispongono infatti di una serie di torpedo oltre che di laser. Sono lentini, ma almeno abbastanza corazzati.
Gli Assault Gunboat sono corazzatissimi, ci vuole una quantità di colpi per tirarne giù uno. Svolgono le stesse funzioni dei Bomber, sono infatti dotati di Torpedo, ma sono lentissimi, delle vere "sitting duck" alla mercè del nemico.





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dagli specialisti del giornalismo sportivo

a lire 14.900 l'uno

AUTO SPRINT · GUERIN SPORTIVO · MOTO SPRINT

ecco i FLOPPY SPORT

DAL 1950 AL 1993
Gran Premi, piloti, vetture, circuiti curiosità, incidenti
C'è PROPRIO TUTTO

CENTINAIA DI QUIZ
Gioca la tua partita contro il computer o con gli amici

Piloti, corse, circuiti, moto: UNA BANCA DATI inesauribile per gli appassionati

ALLO STESSO PREZZO, IN EDICOLA O DIRETTAMENTE A CASA TUA

Caratteristiche: Floppy disk 1,4 Mb, DS HD; richiede PC IBM compatibile, MS-DOS, Hard Disk, 640 Kb, microprocessore 286 o superiore, scheda VGA o superiore, consigliato mouse.

COMPILARE, RITAGLIARE O FOTOCOPIARE QUESTA SCHEDA E:

1. **spedire per fax a CONTI EDITORE SERVIZIO CLIENTI fax N. 051/6227314**

oppure

2. **Inviare in busta chiusa a CONTI EDITORE - SERVIZIO CLIENTI Via del Lavoro 7 40068 S. Lazzaro di Savena (BO)**

PER UNA PIÙ RAPIDA EVASIONE DELL'ORDINE, SI CONSIGLIA DI:

a) utilizzare **CartaSi** per il pagamento

b) oppure, nel caso di altre modalità di pagamento, indicare la causale del versamento e allegare fotocopia della ricevuta postale.

Si prega di non inviare denaro contante. Le offerte speciali sono riservate ai lettori residenti in Italia. Non si effettuano spedizioni in contrassegno.
Per acquisti multipli telefonare a Servizio Clienti - 051-6227-281/274
Offerta valida sino al 1/9/94

SCHEDA DI ORDINAZIONE

Si, desidero ricevere i floppy sottoelencati nella quantità da me indicata. **Il prezzo comprende le spese di spedizione postale.** Ho pagato anticipatamente con la seguente modalità:

TRAMITE **CartaSi** ☐

N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| scadenza |_|_|_| oppure tramite:

☐ Vaglia postale ☐ Assegno bancario ☐ c/c postale n° **244400**

Intestato a: **Conti Editore S.p.A. - Via del Lavoro 7 - 40068 S. Lazzaro di Savena (BO)**

INDICO QUI L'OPERA RICHIESTA

TITOLO	Q.TA	PREZZO
CALCIO QUIZ 14.900		
TUTTO F.1 14.900		
TUTTO MONDIALE 14.900		
IMPORTO TOTALE LIRE		

NOME
COGNOME
VIA N.
CAP CITTÀ
PV
TEL. /
ANNO DI NASCITA
FIRMA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DHS computers

085-692569 3 linee r.a.

085-692527 info 9-19

085-60328 bbs 14.400 ds

085-694814 bbs 14.400 ds

AMIGA

AMIGA 1200 L. 699.000, AMIGA 600 L. 449.000, AMIGA CD^{32} L. 699.000, AMIGA 4000/30 HD120 4MB RAM L. 2.690.000, AMIGA 4000/40 HD120 6MB RAM L.3.790.000, ESPANSIONE 1MB PER A600 L.110.000, ESPANSIONE 2MB INTERNA 32BIT PER A1200 L. 349.000, **ESPANSIONE 4MB INTERNA 32BIT PER A1200 L.529.000**, PCMCIA CARD ESPANSIONE 4MB ESTERNA 16BIT PER 1200 & A600 L.449.000, DRIVE EST. DA 1.64MB PER AMIGA L. 189.000, **COPROCESSORE MATEMATICO 68882/33 MHZ L. 249.000**, SCHEDA ACCELLERATRICE 68040 PER AMIGA 4000/30 L. 890.000, HARD DISK 80MB A600 & A1200 L. 529.000, HARD DISK 120MB A600 & A1200 L. 599.000, **HARD DISK 170MB A600 & A1200 L. 679.000**, CAVETTO HARD DISK A600 & A1200 L. 20.000, MONITOR 1940 L. 499.000, MONITOR 1942 L. 699.000, MODEM 14400 BAUD v32 bis MNP5 v42bis L. 450.000, MODEM US ROBOTICS SPORTSER 16800 DS L. 890.000, **DISCHI TDK COLORATI 1MB L. 990.**

PC

PC 386DX/40 RAM 4MB HD170MB FD1.44 MB SVGA MONITOR COLORE L. 2.100.000, PC 486DX/33 RAM4MB HD170MB FD1.44MB SVGA MONITOR COLORE L.2.700.000, **PC 486DX2/66 RAM4MB HD250MB FD1.44MB SVGA MONITOR COLORE L.3.300.000**, MOTHERBOARD 386/40 CON CPU L.299.000, MOTHERBOARD 486 CACHE 128KB 3 SLOT VESA LOCAL BUS L.279.000, **SIMM 1MB 70NS L.110.000**, SVGA CIRRUS LOGIC 1MB 24BIT L.169.000, SVGA CIRRUS LOGIC VESA LB 1MB 24BIT L.199.000, SVGA TSENG 4000/W32 VESA LB 1MB 24BIT L.349.000, VIDEO BLASTER L.549.000, **SOUND BLASTER PRO L.299.000**, SOUND BLASTER 16+ASP L.449.000, **PRO SONIC 16 (comp. SB16ASP) L.299.000**, **CDROM SONY CDU33A L.499.000**, FLOPPY DRIVE SONY 1.44MB L.90.000, HARD DISK IBM 250MB IDE L.549.000, MONITOR 14" COLORE 1024X768 I. L.520.000, MONITOR 14" COLORE 1024X768 MPR II LOW RADIATION L.600.000, MOUSE SERIALE L.29.000.

MAC

MAC PERFORMA 450 4-120 con tastiera L.1.690.000, MAC LC 475 4-80 con monitor e tastiera L. 2.590.000, **MAC QUADRA 610 8-230 con CD L.3.950.000**, MAC CENTRIS 660 AV 8-500 con CD L. 4.690.000, POWERBOOK 145B 4-80 con Claris Works L. 2.990.000, POWERBOOK DUO 230 4-80 con Claris Works L. 2.990.000, MAC QUADRA 950 16Mb 1Gb L. 11.500.000, STAMPANTE LASER SELECT 310 con Postscript L.1.990.000, **SCANNER UMAX 1200DPI a colori L.1.900.000**, INTERFACCIA MIDI L. 139.000.

CONSOLES

GAMEBOY L.95.000, GAMEGEAR L.190.000, MEGADRIVE L. 239.000, **SUPERNES L. 239.000**, NEOGEO L. 499.000, ATARI JAGUAR e PANASONIC 3DO telefonare, SUPER MAGIC DRIVE drive backup per MEGADRIVE 16Mbit L.650.000, SUPER MAGIC DRIVE 24Mbit L.750.000, **SUPER MAGIC DRIVE 32Mbit L.890.000**, PROFIGHTER drive backup per SUPERNES 16Mbit L. 650.000, PROFIGHTER 24Mbit L. 750.000, **PROFIGHTER 32Mbit L. 890.000**.

SU TUTTE LE CARTUCCE, ANCHE LE MIGLIORI NOVITA' , SCONTO DEL 25%.

VA COMPRESA E I PRODOTTI SONO GARAN

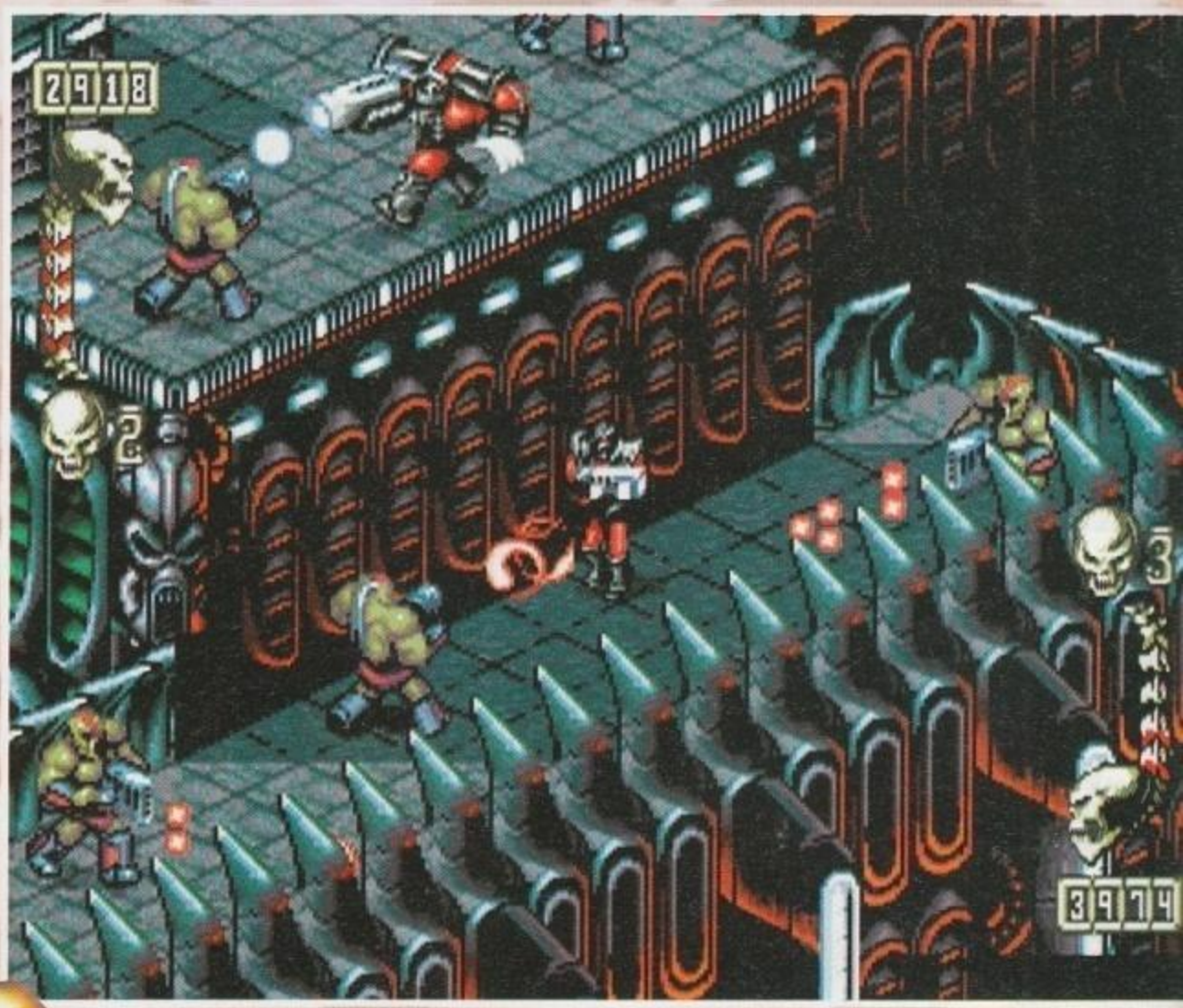
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SKELETON KREW

AL CENTRO DELLA DISTRUZIONE

Esoscheletri supertecnologici in grado di assorbire un ingente numero di colpi, impianti biologici per potenziare immensamente le vostre qualità fisiche, grosse armi con cui giocare e taaante munizioni per divertirvi a blastare tutte le orribili alterazioni genetiche che si muovono e/o strisciano un po' dappertutto sullo schermo: cosa si può volere di più dalla vita?



A discapito di quanto si dice in giro, quello del mercenario è proprio un gran bel lavoro: in fondo non è colpa vostra se fin da bambini vi divertivate a lanciare petardi nei serbatoi delle macchine, fare fiammate con la lacca per i capelli sul cane della vicina o giocare col plastico nella cantina degli zii; non eravate esattamente cattivi, facevate solo ciò che vi veniva meglio... Bene, ed è proprio per non perdere le qualità creative di giovani menti come queste che è stato formato lo Skeleton Krew, un'organizzazione mondiale il cui scopo è creare un'armata sempre pronta ad agire ogniqualvolta le forze d'ordine regolari si trovino con le spalle al muro. Purtroppo (o per fortuna, a seconda dei punti di vista) il ventunesimo secolo fornisce regolarmente ogni anno più di un'occasione per mettere alla prova questa addestratissima forza mercenaria, ed è così che il MAD (Military Assertainment Department), dopo aver perso un intero contingente di agenti speciali in missione nei dintorni di Monstro City, decide di chiedere aiuto ai quattro membri dello Skeleton Krew... Ma torniamo un attimo indietro, è il 2062, anno infausto per le tradizioni orientali poiché la somma delle cifre è 10, numero pari non divisibile per tre e per sette ("Bullshit, Unbelievable Bullshit"...), e, a quanto si mormora, potrebbe essere l'ultimo anno di esistenza del sistema solare come noi lo conosciamo... Cosa bollerà in pentola? He, he, fra poco lo scoprirete (ora devo andare a mangiare, ci vediamo più tardi).

Orbene, adesso il mio lauto pranzo è finito, vi farà piacere sapere che il DEAD Inc. (Deadly Enforcement Agressive Destruction Incorporated), simpatica associazione terroristica controllata dal maniacale nonché cattivissimo scienziato pazzo Mortibund Kadaver, esimio esperto in arti criogenetiche, ha occupato un imponente complesso di manipolazione del DNA alle soglie di Monsto City; da allora nella tranquilla cittadina ha iniziato a circolare strana gente fornita di un fottio di braccia, gambe e mascelle varie irte di denti, strane genre che ben presto, a causa dei suoi rudi atteggiamenti culinari (... e non mi riferisco al rutto libero!), ha costretto tutta la commestibile popolazione a una rapida fuga, impossessandosi così dell'intera zona con tutte le sue risorse energetiche.

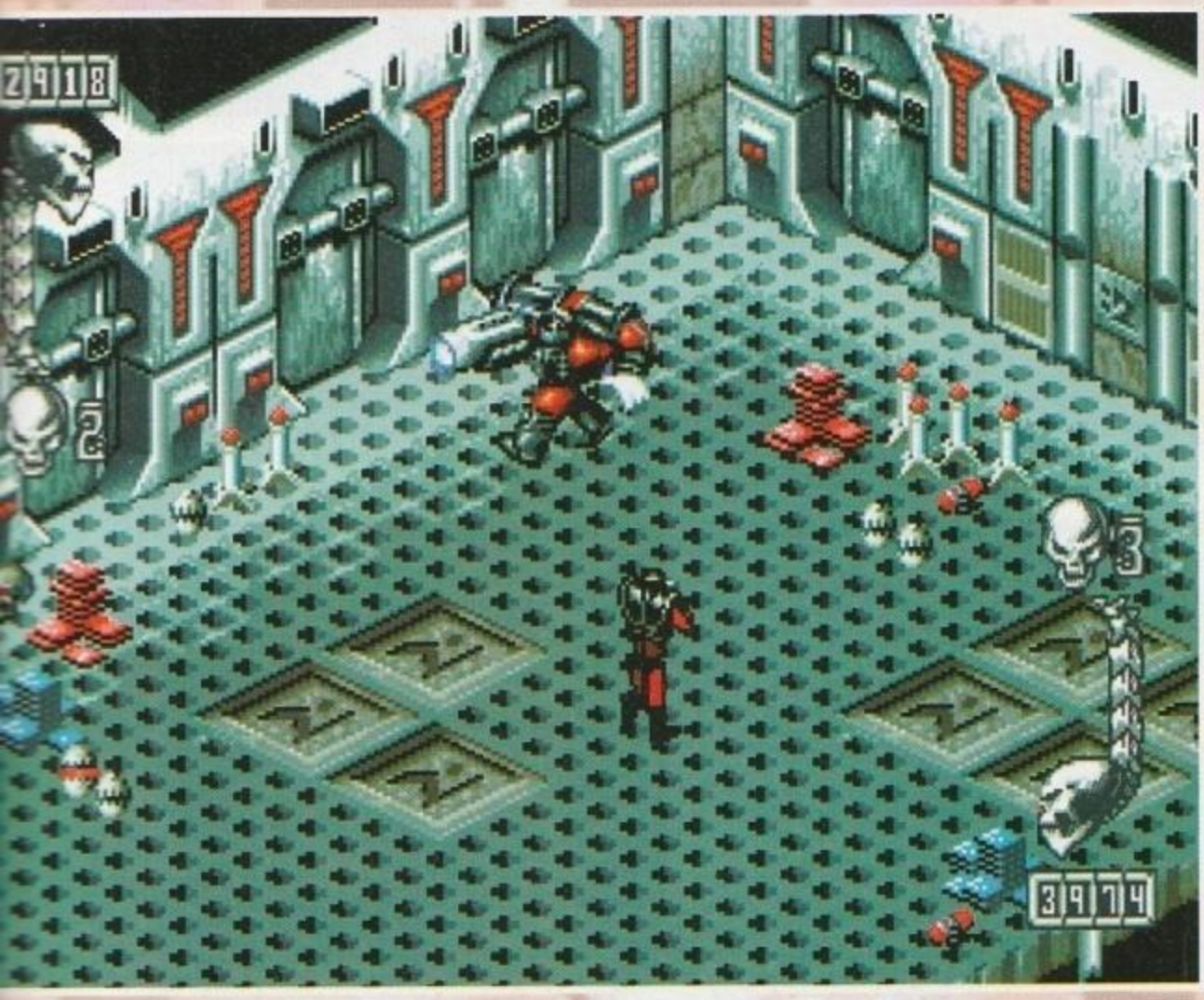
Per cercare di rimettere le cose a posto, il già nominato dipartimento militare MAD inviò sul luogo un gruppo di soldati speciali appositamente addestrati, purtroppo di tutti ne ritornò soltanto uno, che con l'ultimo respiro riuscì a: 1) descrivere la terribile minaccia dello Psyko Machine, una potentissima macchina in grado di assogettare la mente di tutto il genere umano; 2) a narrare del Dead 1, il temibile laboratorio volante dell'omonima organizzazione su cui è montata la già citata arma; 3) addirittura a recitare a memoria i primi sei canti dell'inferno di Dante (accidenti che fiato che hanno i marines!).

Consapevoli dell'impossibilità di affrontare da soli la

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



possente minaccia biomeccanica creata dal pazzo Moribund Kadaver, indovinate un po' che cosa fa il MAD? Ebbene sì, si rivolge proprio a loro, lo Skeleton Krew (lo so, tutto ciò l'ho già scritto venti righe fa, ma un ripasso fa sempre bene, no?): ok, ok, ora che ho buttato giù ben tremilacinquecento caratteri di tavanate galattiche vediamo di dare un'idea un po' più precisa a questa nascente opera di casa Core, che sembrerebbe promettere veramente bene sotto tutti i punti di vista.

Il gioco in poche parole sarà un classico shoot'em up per uno o due giocatori in contemporanea, dalle sfumature decisamente comiche con alcune sezioni con vista isometrica dall'alto e scrolling multidirezionale e altre in cui i personaggi sono visti di lato in volo su vari mezzi aerei, spinti in avanti dallo scorrere del fondale un po' come succedeva nel vecchio Zaxxon; vostro scopo è logicamente portare a termine le sei ardue missioni che, come vedremo dopo più in dettaglio nello specifico box, si svolgono in giro per il nostro caro sistema solare.

All'inizio di ogni partita ogni giocatore potrà decidere quale personaggio interpretare, scegliendone uno tra tre dei quattro membri della squadra (Spine, Rib o Joint); il quarto, Skulker, viene generalmente controllato dal computer e compare regolarmente nelle molte sequenze animate tra un livello e l'altro (introdotte ottimamente e in grande quantità durante il gioco, dando così un senso di continuità alle varie sezioni), informando i compagni sulla prossima tappa della missione e trasportandoli al tempo stesso nella successiva area da blastare.

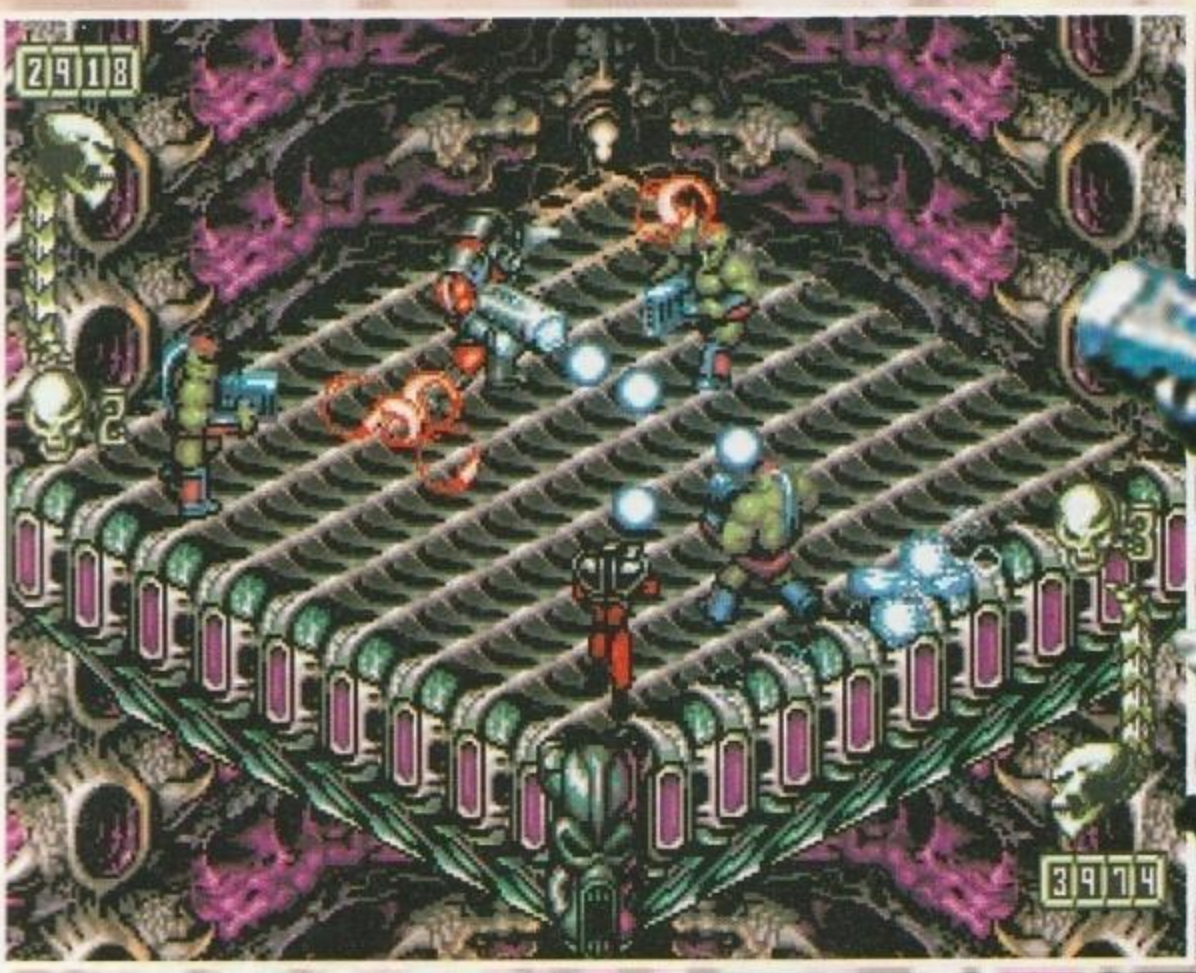
Benché la trama e l'azione di gioco possano sembrare triti e ritriti, i programmatori della Core sono sicuri di riuscire a ottenere un prodotto frenetico sfruttando appieno le possibilità dell'A1200 e del CD32 (e, più tardi, anche del Megadrive, la cui versione dovrebbe uscire in agosto); purtroppo il gioco sarà prodotto soltanto per questi ultimi due gioiellini di casa Commodore e non è prevista una versione per l'Amiga 500/600. Questa scelta categorica, che sicuramente lascerà a bocca asciutta una buona parte degli utenti, si rivela però quasi indispensabile considerando il livello tecnico e grafico che i programmatori vogliono a tutti i costi ottenere; il prodotto finale sarà infatti caratterizzato dalla presenza di moltissimi colori su schermo (32 per i fondali e altri 32 per gli enormi e curatissimi sprites) e di un'azione di gioco veramente veloce e frenetica, qualità che, basandoci su quello che abbiamo potuto vedere in prima persona, non potranno non coinvolgere tutti gli amanti di questo genere.

L'aspetto grafico dei personaggi è stato curato principalmente da James Ryman, che ha prima buttato giù su carta delle ottime tavole in bianco e nero da usare poi come base di partenza per la trasposizione tridimensionale su video (pensate che la Dark Horse, nota casa produttrice di fumetti americana, sta addirittura trattando con la Core per ottenerne i diritti d'autore e pubblicare regolarmente una testata ispirata a Skeleton Krew!); il numero di frame per gli sprite controllati dal giocatore saranno in tutto ventiquattro, sia per la parte alta che per la parte bassa del corpo (sarà infatti possibile spostarsi in una direzione e sparare contemporaneamente in un'altra), mentre i nemici avranno generalmente otto frame d'animazione, comunque più che necessari per ottenere risultati strepitosi (se guardate attentamente le foto non potrete non darmi ragione).

Lo spazio dello schermo dedicato all'azione sarà inoltre il più ampio possibile, grazie anche alla disposizione tattica delle barre di energia e del punteggio, dando in un certo senso la piacevole sensazione di giocare a un coin-op; questa scelta si rivela molto azzeccata soprattutto a causa della grandezza degli sprites e all'azione veramente incessante, diminuendo così le possibilità di imbattersi inaspettatamente in qualche nemico che gironzola ai limiti dell'area di gioco.

Il sistema di controllo si rivelerà inizialmente forse un po' ostico ed è probabile che sarà necessario utilizzare la tastiera per effettuare la rotazione del torso; comunque, come ci ha riferito Jason Gosling (addetto alla programmazione del gioco), sarà concessa ampia possibilità a ogni giocatore di ridefinire a piacimento i tasti per il movimento, evitando così confusione e rendendo il tutto molto più semplice da gestire.

Lo schema di base vi vedrà quindi impegnati soprattutto in furiosi combattimenti contro ogni tipo di individuo generata dalla pazza mente di Moribund Kadaver (esseri chiamate in codice Psykogenix), mettendo in secondo piano la ricerca di bottoni o leve necessarie per procedere nell'esplorazione del livello; comunque saranno presenti parecchi passaggi segreti che vi daranno accesso a aree piene zeppe di utili bonus, soddisfando così anche gli amanti della perlustrazione sistematica. Tutto il gioco è poi innaffiato con una buona dose di comicità che rende meno pesante e violento il vostro compito, e inoltre le diverse sezioni con differenti visuali, le numerose animazioni tra livello e livello e la frenesia stessa dell'azione contribuiranno sicuramente in modo positivo ad aumentare l'interesse del giocatore al prodotto finale. Per la definitiva conferma di queste ipotesi dovremo comunque aspettare fino a giugno, quando ne è prevista l'uscita.

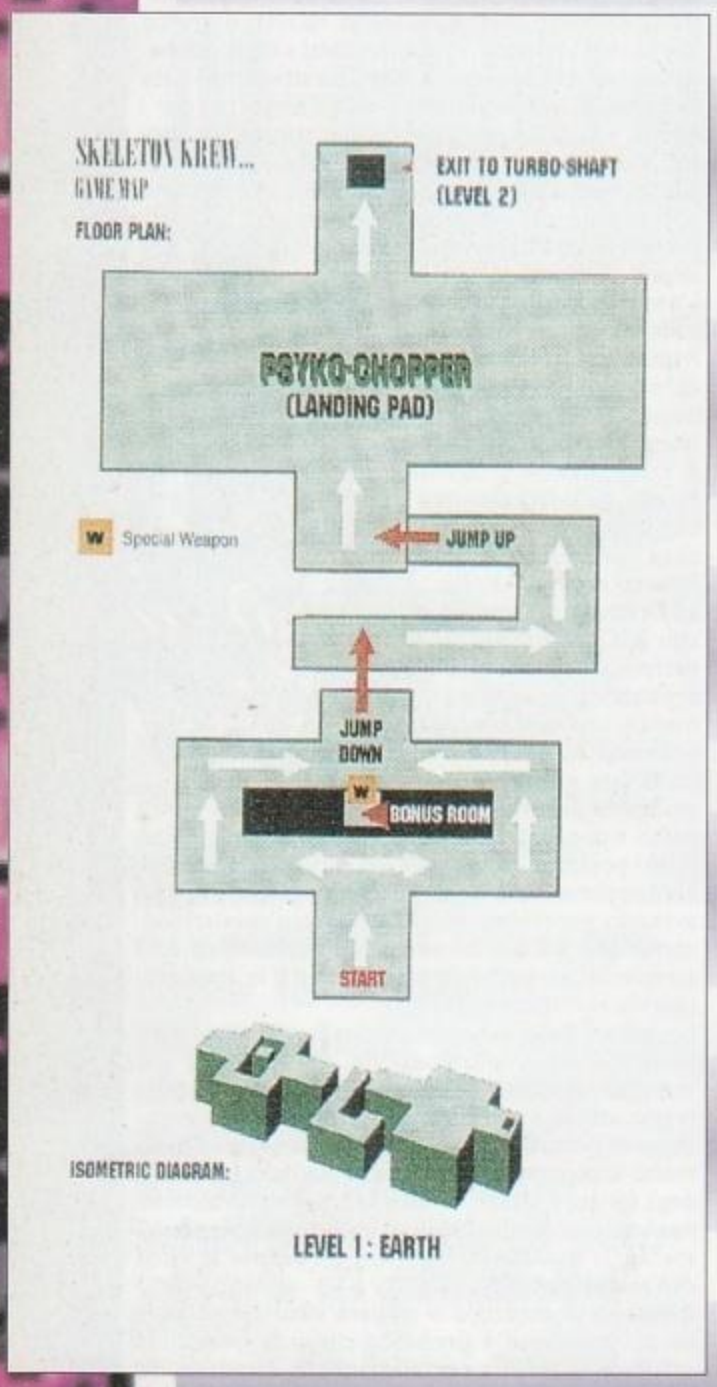


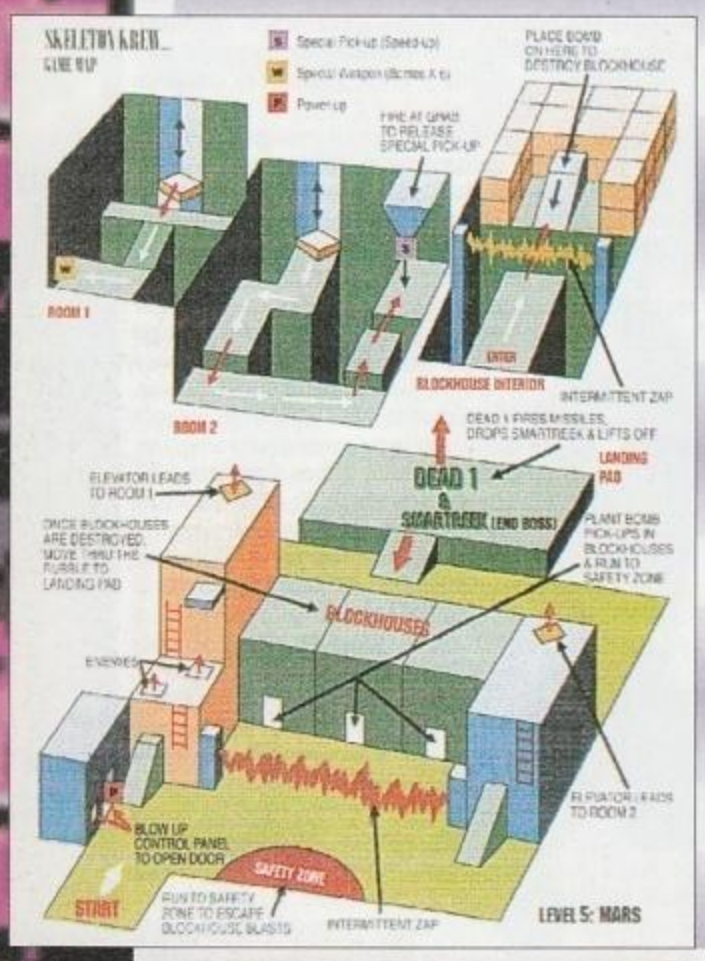
LUKE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AL CENTRO DELLA DISTRUZIONE





SEI MISSIONI PER SALVARE IL SISTEMA SOLARE...

Come già avrete capito dal titolo del box e come è già stato detto più volte nell'articolo, Skeleton Krew è articolato in sei distinti livelli a difficoltà crescente; al termine di ognuno di questi troverete un bel mostrone ad aspetarvi, tranne nell'ultimo in cui ne dovrete sconfiggere addirittura due per portare vittoriosamente a termine il gioco. All'inizio di ogni sezione vi verrà inoltre data una password che vi permetterà di ricontinuare successivamente la partita da quel punto, evitandovi così di ripetere più volte gli stessi livelli.
Il gioco si apre con una bella introduzione animata che vi metterà al corrente della trama della storia, e successivamente vedrete la mappa dell'area in cui si svolgerà la vostra prossima missione e verrete informati sugli obiettivi che dovrete portare a termine in essa: ecco qua alcune rapide informazioni su ciò che dovrete affrontare in ogni livello di Skeleton Krew.

PRIMO LIVELLO: TERRA - MONSTRO CITY, ALL'ESTERNO DEL COMPLESSO CRIOGENICO

OBIETTIVO: Entrare nel complesso e distruggere lo Psyko Chopper.
SEQUENZA INTRODUTTIVA: Skulker atterra sul tetto e deposita il gruppo nel punto diametricalmente opposto alle scale d'ingresso del complesso criogenico (così vi riscaldate un po').
SUL TETTO: Il vostro gruppo deve distruggere tutti i Psykogenix che gli passeranno accanto e abbattere lo Psyko Chopper finché è fermo sulla pista d'atterraggio, prima che questi riesca a decollare e recuperare nuove truppe. Fatto ciò potrete finalmente entrare all'interno facendo saltare la porta d'ingresso.

SECONDO LIVELLO: TERRA - MONSTRO CITY, ALL'INTERNO DEL COMPLESSO CRIOGENICO

OBIETTIVO: Discendere con il turbo-ascensore e eliminare Thrumm, il nemico di fine livello.
SULL'ASCENSORE: Non appena entrerete nell'ascensore, questo inizierà a muoversi rapidamente e voi verrete attaccati da tutti i lati dale truppe di Moribund Kadaver; a intervalli regolari compariranno tre stanze nelle pareti in cui potrete scoprire interessanti passaggi segreti e un utile bonus chiamato "Power Frenzy" con cui potrete distruggere pezzi di macchinario che nascondono utili power-up. Una di queste stanze sarà completamente buia e i personaggi si illumineranno solo quando verranno attaccati nell'oscurità dai non visibili Psykogenix; per risolvere l'incresciosa situazione potrete utilizzare un flare che illuminerà per una ventina di secondi lo schermo o trovare e attivare il generatore ausiliario nascosto da qualche parte nel complesso. Alla fine l'ascensore si fermerà violentemente e il gruppo dovrà distruggerne il meccanismo per evitare che altre truppe nemiche seguano la stessa strada percorsa dai nostri eroi; ora dovrete affrontare il già nominato Thrunn e finalmente potrete arrivare al...

TERZO LIVELLO: TERRA - MONSTRO CITY, ANCORA ALL'INTERNO DEL COMPLESSO CRIOGENICO

OBIETTIVO: Attraversare il corridoio e distruggere la camera di creazione criogenica e Lenz, il guardiano della zona.
LUNGO IL CORRIDOIO: Per attraversare rapidamente il lungo corridoio i vostri personaggi salteranno su due veloci mezzi di trasporto e li guideranno fino alla camera di creazione evitando i numerosi ostacoli e blastando i numerosi avversari che incontrerete sulla strada. Quando finalmente sarete arrivati dovrete distruggere l'immonda macchina che crea ripetutamente i Psykogenix e infine eliminare il simpatico Lenz.
SEQUENZA FINALE: Attraverso una sequenza animata sarete informati che Kadaver sta scappando con Dead 1, il suo laboratorio mobile, e voi verrete recuperati prontamente da Skulker e inizierete un lungo inseguimento.

QUARTO LIVELLO: VENERE - DEPOSITO DI MUNIZIONI

OBIETTIVO: Distruggere il deposito di munizioni venusiano.
LUNGO IL FIUME VENUSIANO: Il gruppo dovrà percorrere un allegro fiumiciattolo in sella di una coppia di jetski sparando ripetutamente ai vari Psykogenix e evitando rami bassi (alberi su Venere? Bah), rocce e le varie asperrità del terreno che incontrerete lungo il tragitto.
SEQUENZA FINALE: Come prima una sequenza finale vi avvertirà dell'ennesima fuga di Kadaver a bordo del solito Dead 1, e il vostro inseguimento vi porterà al...

QUINTO LIVELLO: MARTE - COMPLESSO DI PRODUZIONE DEL TRIZIO

OBIETTIVO: Dovete fermare la produzione del trizio, isotopo pesante dell'idrogeno, utilizzato da Kadaver per alimentare il reattore a freddo della sua Psyko Machine.
ATTORNO AL COMPLESSO: Dovrete farvi strada attraverso le varie vie del complesso distruggendo letteralmente qualsiasi cosa incontrerete lungo la strada; per far ciò dovrete anche entrare in alcuni edifici dove si nascondono ulteriori truppe Psykogenix. Il Dead 1 è parcheggiato alla fine del complesso ed è protetto da Smarteek; mentre voi combatterete contro il boss di fine livello, Kadaver riuscirà a scappare nuovamente e si farà beffe di voi in un'ulteriore sequenza animata.
SEQUENZA FINALE: Quando finalmente avrete eliminato Smarteek, arriverà Sklulker e vi dirigerete tutti allegri all'ultima sfida, ovvero...

SESTO LIVELLO: PIANETA PSYKOGENESIS, QUARTIER GENERALE DELLA DEAD INC.

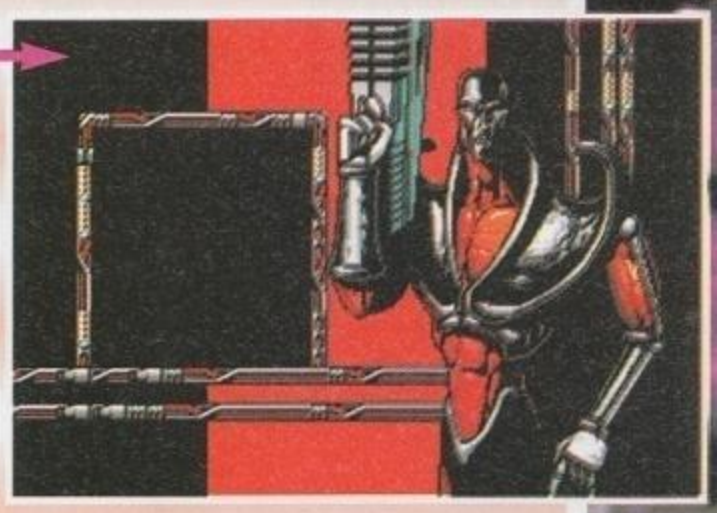
OBIETTIVO: Dovrete farvi stada attraverso il quartier generale nemcico e distruggere una volta per tutte la Psyko Machine.
IL LABIRINTO: Vi troverete improvisamente a girovagare per una serie di allucinanti corridoi in un ambiente che non ha nulla a che fare con il mondo che noi conosciamo, alla ricerca della camera giusta in cui si nasconde Pewtra-Fekt (mostrone di fine livello) e la Psyko Machine pilotata dallo stesso Moribund Kadaver: blastate tutto e vi potrete finalmente godere la...
SEQUENZA FINALE: Skulker recupererà il nostro intrepido team e insieme bombarderano l'intero quartier generale radendolo definitivamente al suolo. Nell'ultima scena vedrete Rib, Joint e Spine drammaticamente a fianco di Skulker e una bella voce sintetizzata che esclamerà "We'll be back...".

http://www.oldgamesitalia.net/

UNO PER TUTTI, TUTTI PER UNO...

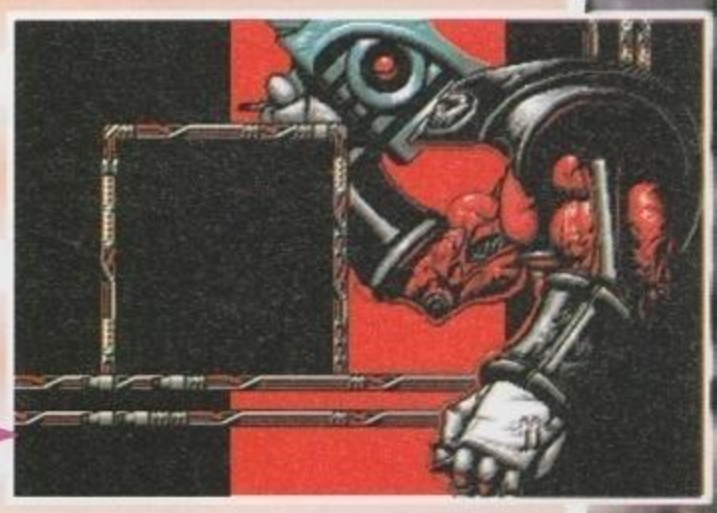
SPINE

Marlon 7, denominato in codice Spine, è stato il primo essere umano a subire una completa scorporazione e ridefinizione psicofisica nel 2049 (il significato intrinseco di tutto ciò non mi è completamente chiaro, comunque i risultati ottenuti sono indubbiamente esplicativi), attraverso cui ne è emersa una possente arma da guerra dalle caratteristiche fisiche veramente spaventose. Scelto inizialmente per il progetto a causa della sua semi-psicotica aggressività, ben presto ha saputo dimostrare ottime capacità esecutive, distinguendosi in varie missioni per conto dell'ASSS (Anti Subversives Special Services), e mettendo inequivocabilmente in luce gli incredibili risultati ottenibili con lo sfruttamento dei potenziamenti biotecnologici. L'anno seguente, dopo successivi ritocchi alla struttura fisica che lo hanno portato a un peso forma di centodieci chilogrammi e un'altezza di quasi due metri, è stato scelto per comandare sul campo il nascente gruppo di mercenari in seguito noti come Skeleton Krew, ottenendo una serie di successi così strepitosi da rendere la sua organizzazione leader indiscussa nel suo campo. Spine va normalmente in giro armato di un Pulverax Plasma-Beam, tipico cannone in grado di trapassare senza grosse difficoltà corazze e persone assieme; durante il gioco potrete comunque recuperarne la versione pesante denominata normalmente Slice'n'Dice Trunkator, con cui vi sarà possibile segmentare letteralmente i nemici in due parti (più o meno all'altezza della cintura), facendone successivamente esplodere le due metà in centinaia di pezzettini bruciacchiati: benché si riveli particolarmente inefficace contro muri e costruzioni, il Trunkator funziona piuttosto bene sui veicoli che vengono semplicemente incendiati a contatto del potente getto al plasma.



RIB

Il secondo membro della squadra si chiama Barbarella 27 ed è una graziosa falciulla soprannominata Rib, è alta sul metro e ottanta e con un peso forma di sessantacinque chili. Facente inizialmente parte dei Malevolent Mutations (un gruppo di psicolabili biotecnicamente potenziati originali della Nuova Repubblica della Gran Bretagna), fu sconfitta nel 2058 da Spine e successivamente scorporata e ridefinita per entrare a far parte del Krew. Sua qualità principale è un'invidiabile agilità che gli ha permesso in molte occasioni di portare a termine difficili azioni in modo eccellente, ed è normalmente armata con un Tri-Blast Trasher, un semplice lanciamissili triplo portatile, versione leggera del Missile Maniak; quest'ultima arma è capace di sparare addirittura sei missili esplosivi in un singolo colpo e si rivela veramente portentosa per abbattere pareti e veicoli, ma purtroppo pecca inevitabilmente di precisione quando viene utilizzata contro singole unità nemiche.

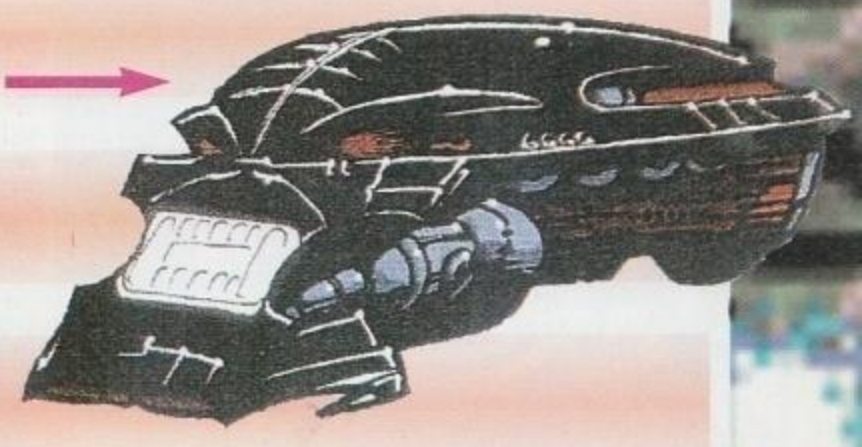


JOINT

Ygor 9, terzo membro del gruppo rinominato successivamente Joint, è indubbiamente uno dei personaggi più massicci che vi potrà mai capitare di impersonare in uno shoot'em up: con una stazza di duecentotrenta chilogrammi e un'altezza di un metro e novanta, questo mastodontico personaggio di origine russa, e dalle fattezze quasi scimmiesche, può tenere a bada con la massima facilità un'intera armata eliminando decine di nemici in pochi colpi. Entrato giovanissimo a far parte dell'infame Karnage Kommando sovietica, fu spesso utilizzato spietatamente durante la grande Crisi di Ottobre del 2045 contro gli insorti con risultati spesso agghiaccianti; contattato dallo Skeleton Krew, Joint ha tradito nel 2053 in cambio di un lauto compenso, subendo volontariamente la successiva scorporazione ed entrando definitivamente nel gruppo l'anno dopo. La sua arma ideale è il Krash'n'Burn Blaster, una specie di bazooka dalle non indifferenti qualità distruttive che può essere potenziato fino a diventare il Ravage II Wrender, una delle armi più potenti del gioco, capace di eliminare la fanteria nemica con un singolo colpo e di creare enormi crateri in qualsiasi oggetto inanimato.

SKULKER

Di origini alquanto misteriose, questo membro del gruppo è in poche parole una specie di mezzo da sbarco criogenico, animato dall'arcana personalità di Korpus, fondatore originario del gruppo su cui si hanno pochissime notizie; fu creato nel 2049, un anno dopo la fondazione del Krew, e svolge il duplice compito di base mobile per le operazioni e supporto tattico al gruppo in caso di estremo pericolo. Con una stazza superiore alle otto tonnellate e una lunghezza di quindici metri, Skulker può muoversi molto velocemente attraverso l'intero sistema solare, trasportando il resto del gruppo e una serie di bombe intelligenti per abbattere costruzioni o mezzi nemici particolarmente ostici (MODS, Multi-tasking Ordnance Delivery System).



PORTRAIT OF A PSYKO-CHOPPER™ !

ATTACK ON MONSTRO-CITY™

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUESTO MESE HA SCELTO PER VOI...

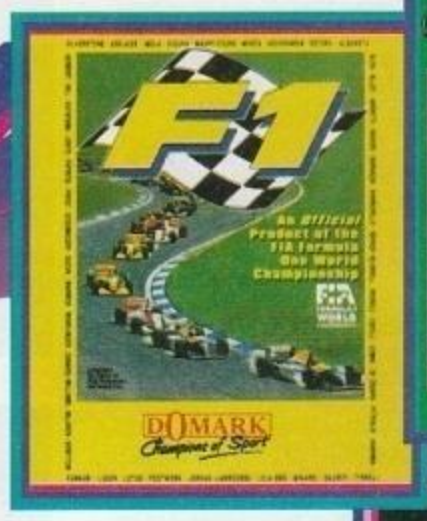
FunClub®

ORDINA SUBITO, IN OMAGGIO IL CATALOGO SUPER AGGIORNATO

VENDITA PER CORRISPONDENZA - PRODOTTI ORIGINALI E COPERTI DA GARANZIA

COMMODORE AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN - ITAL.	**69.900**
ARABIAN NIGHTS - ITAL.	**49.900**
CASTLES 2	79.900
CAPTIVE 2	89.900
DANGEROUS STREETS - ITAL.	79.900
DEEP CORE	69.900
DENNIS - ITAL.	79.900
FRONTIER (ELITE 2)	79.900
HUMANS 1 + 2	69.900
JAMES POND 2	69.900
J. BARNES E. FOOTBALL - ITAL.	49.900
JURASSIC PARK	69.900
MEAN ARENAS	69.900
MORPH - ITAL.	69.900
NIGEL MANSELL'W.C. - ITAL.	69.900
OVERKILL & LUNAR C. - ITAL.	79.900
PSYCHO OVERKILLER	79.900
SLEEPWALKER - ITAL.	69.900
SURF NINJAS	**69.900**
THE LOTUS TRILOGY	69.900
TOWN WITH NO NAME	79.900
TROLLS	**69.900**
WINTER SUPER SPORTS	69.900
WHALE'S VOYAGE	69.900
ZOOL	69.900
ZOOL 2 - ITAL.	**79.900**



F 1 - / PC / AMIGA MANUALE IN ITALIANO !

CHAMPIONSHIP MANAGER '93/94
PC / AMIGA

PC & AMIGA

ZOOL 2 - / CD 32 / AMIGA - MANUALE IN ITALIANO!

ELITE II - FRONTIER - / CD 32 / PC / AMIGA

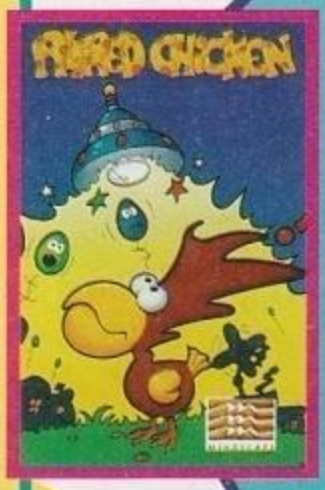
TORNADO - TUTTO IN ITALIANO / PC / CD ROM /AMIGA
DISPONIBILE DISCO AGGIUNTIVO :
OPERATION DESERT STORM
TUTTO IN ITALIANO

THE HAND OF FATE ITALIANO (Seguito di Kyrandia) - / PC

DARK SUN	129.900
DRACULA UNLEASHED	109.900
ERIC THE UNREADY	99.900
EYE OF THE BEHOLDER 3	99.900
F 15 III	129.900
F 117A + F 15 II + OP. D.S.	129.900
HUMANS 1 + 2	89.900
I GRANDI ARTISTI DEL '900 - ITAL.	119.900
IL TAGLIAERBE	109.900
KING'S QUEST VI	129.900
JOURNEYMAN P. (WIND.)	99.900
LAURA BOWS 2	109.900
LORD OF THE RINGS	109.900
OSCAR (TROOLS 2)	69.900
RACCOLTA ACCOLADE	119.900
RACCOLTA TRYPLE ACT.	49.900
RACCOLTA TRIPLE ACT. 2	49.900
SHERLOCK HOLMES 3	89.900
STAR TRECK	89.900
T.F.X. - ITAL.	119.900
WINTER OLYMPICS - ITALIANO	109.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900
WOLFPACK	109.900

WINTER OLYMPICS
MANUALE IN ITALIANO !
CD - ROM
PC / AMIGA

CD - ROM PC (LASER DISK)



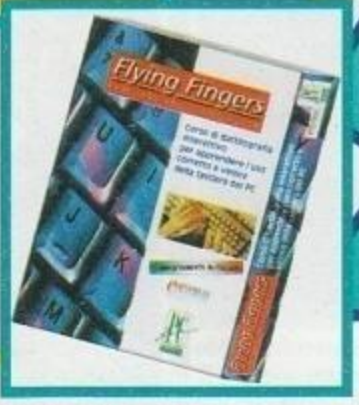
ALFRED CHICKEN
CD 32 - MANUALE IN ITALIANO!

TITOLI ECONOMICI

	PC	AMIGA
ALIEN BREED SPECIAL ED.		39.900
CRUISE FOR A CORPSE	49.900	
ELVIRA 2	59.900	
EYE OF THE BEHOLDER 2	49.900	49.900
F 19 STEALTH FIGTHTER	49.900	
GUNSHIP	39.900	39.900
KING'S QUEST 1	49.900	
KNIGHTS OF THE SKY	49.900	49.900
INDIANAPOLIS 500	49.900	39.900
LEISURE SUIT LARRY 1	49.900	
LOTUS 2		29.900
M 1 TANK PLATOON	39.900	
ROBIN HOOD	39.900	
STRIKER		39.900
TEAM SUZUKI	39.900	
TENNIS CUP 2	39.900	
TOYOTA RALLY	39.900	
AZIONE / SPORT		
BART'S VS THE WORLD		59.900
BATMAN RETURNS	79.900	
BODY BLOWS	79.900	69.900
BODY BLOWS 2		79.900
BURNING RUBBER		69.900
CANNON FODDER		69.900
CHAMP. MANAGER '93/94	79.900	69.900
" " * Disco Aggiuntivo	29.900	29.900
LITIL DIVIL	89.900	
MORTAL KOMBAT	79.900	69.900
OSCAR (TROLLS 2)	69.900	59.900
OVERDRIVE		69.900
STREET FIGHTER 2	79.900	59.900
SUMMER OLIMPIX	59.900	59.900
WINTER OLIMPICS	99.900	89.900
URIDIUM 2		69.900
ZOOL	79.900	49.900
ZOOL 2		69.900
SIMULAZIONE/AVVENTURA		
ACTION PACK - Raccolta	89.900	
COMBAT CLASSICS 2 - Raccolta	79.900	69.900
GAME PACK 4 - Raccolta	99.900	
GABRIEL KNIGHT	119.900	
HOOK	79.900	69.900
KING'S QUEST V - ITAL.	99.900	99.900
KING'S QUEST VI - ITAL.	109.900	
LEGEND OF KIRANDIA	89.900	89.900
LEISURE SUIT LARRY V - ITAL.	99.900	
LEISURE SUIT LARRY VI -	139.900	
SIMON THE SORCERER - ITAL.	99.900	99.900
SPACE QUEST - Raccolta	149.900	
T.F.X. - ITAL.	119.900	
TORNADO - ITAL.	99.900	89.900
TORNADO - Mission Disk. Operation Desert Storm - ITAL.	59.900	

DIDATTICI / UTILITY

AUTOROUTE EXPR. ITALIA (DOS)	149.900
AUTOROUTE EXPR. ITALIA (WINDOWS)	199.900
AUTOROUTE EXPR. EUROPA (DOS)	149.900
AUTOROUTE EXPR. EUROPA (WINDOWS)	199.900
PC ASTROLOGIA	149.000
PC AEREO	149.000
PC ECOLOGIA	149.000
PC METEO	149.000
WIN TOTUS LIBRA (WINDOWS)	179.900
FLYING FINGERS	**99.900**



FLYING FINGERS - COMPLETAMENTE IN ITALIANO
Corso di dattilografia interattivo per apprendere l'uso corretto e veloce della tastiera del PC.

SPEDIZIONI PER POSTA L. 5.000
CON CORRIERE L. 15.000

PREZZI BLOCCATI PER TUTTO IL MESE !

VASTO ASSORTIMENTO
CD MUSICALI E VIDEOCASSETTE

PER ORDINI E INFORMAZIONI: 0332/870222 FAX 0332/870782

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

BANSHEE: RITORNO AL 1942?

A circa dieci anni dall'uscita del "padre" degli shoot'em up a scorrimento verticale, l'inglesissima Core ha preparato l'ennesimo tentativo di imitazione del mitico 1942. Ma riuscirà nel suo intento...

Terra, anno 1999, non sono mai scoppiate Guerre Mondiali (magari fosse così...) e la tecnologia aeronautica è rimasta ferma ai vecchi aerei ad elica. Non esiste, ancora, il forno a microonde e i televisori sono in bianco e nero. Non esistono nemmeno le superpotenze. L'umanità vive nella pace più assoluta finché...

Blardax Max... cioè Maldrear (scusate il lapsus non so perché, ma..), malefico dittatore della Repubblica Styx, ha una malefica idea: conquistare millimetro per millimetro l'intero pianeta terra, dopo aver sviluppato e reso operativa la propria devastante armata tecnologica. Nel giro di cinque anni i suoi inventori, lavorando giorno e notte, 24 ore su 24, mettono finalmente a punto macchine da guerra generate da energia nucleare, orripilanti mutazioni genetiche e... il forno a microonde. Inizia così l'invasione e l'unico uomo che osi opporsi al pazzo dittatore è Sven Svardensvart (che in realtà siete proprio voi), figlio di un inventore ucciso da Blardax per aver rifiutato di completare la TV a colori...

A bordo del velivolo costruito da Sven dovrete affrontare da soli tutta l'armata nemica, attraverso sei livelli di difficoltà crescente e al termine di ciascuno dei quali incontrerete i famosi BOSS, che non possono certo mancare in ogni "spara e fuggi" che si rispetti.

Arrivando alla descrizione del gioco posso dirvi che lo scrolling è prevalentemente verticale, ma troviamo anche un mini-slittamento laterale. La grafica è nel complesso abbastanza curata, specialmente nei colori metallici che ricordano in qualche modo le opere Bitmap, molto varia e con dei pregevoli effetti atmosferici (quali pioggia e nebbia).

Ci sono due livelli di difficoltà: easy, con il quale è possibile affrontare solo i primi due livelli senza poi entrare in classifica, e Hard, che vi permette di affrontare tutti i sei livelli di gioco. C'è anche l'opzione per continuare dall'ultimo livello in cui si è arrivati, attraverso l'utilizzo di un'opportuna password.

Sul lato sinistro dello schermo di gioco si trova invece una "striscia", peraltro piuttosto fastidiosa (l'overscan sarebbe stata una scelta di gran lunga preferibile!), contenente il punteggio, il numero delle vite rimaste, quello dei crediti e via dicendo.

Non potevano poi mancare le armi supplementari, raccoglibili sotto forme di icone che compaiono dopo aver distrutto alcuni tipi di nemici, queste vi serviranno per incrementare la potenza di fuoco del vostro velivolo, equipaggiarlo con scudi protettivi temporanei oppure ottenere "loop" aggiuntivi... Eggià! Non potevano certo mancare i giri della morte sull'asse verticale che caratterizzavano sia 1942 che 1943, da riserbare naturalmente per i momenti di particolare intensità offensiva avversaria.

Peccato che non esista l'opzione per giocare in due, anche se non è da escludere che i programmatori possano porvi rimedio per tempo.

Oltre alla versione per Amiga 1200 è prevista anche quella per CD32, nella quale gli sviluppatori hanno assicurato la presenza di una scena introduttiva e di varie sequenze tra un livello e l'altro in FMV, che sul 1200 saranno sostituite da semplici immagini statiche.

L'uscita è prevista per Maggio su entrambi i formati, ma è stata annunciata anche una versione PC a seguire.

Qui in redazione Banshee ha dato la sensazione di essere un buon erede di 1942, ma i tempi sono cambiati e un gioco così potrà riscuotere successo solo tra i veri amanti del genere, infatti, se la Core lo avesse sfornato qualche annetto fa, le cose sarebbero state completamente diverse. Un prodotto comunque interessante, almeno per i più nostalgici...

Jonathan Roubini

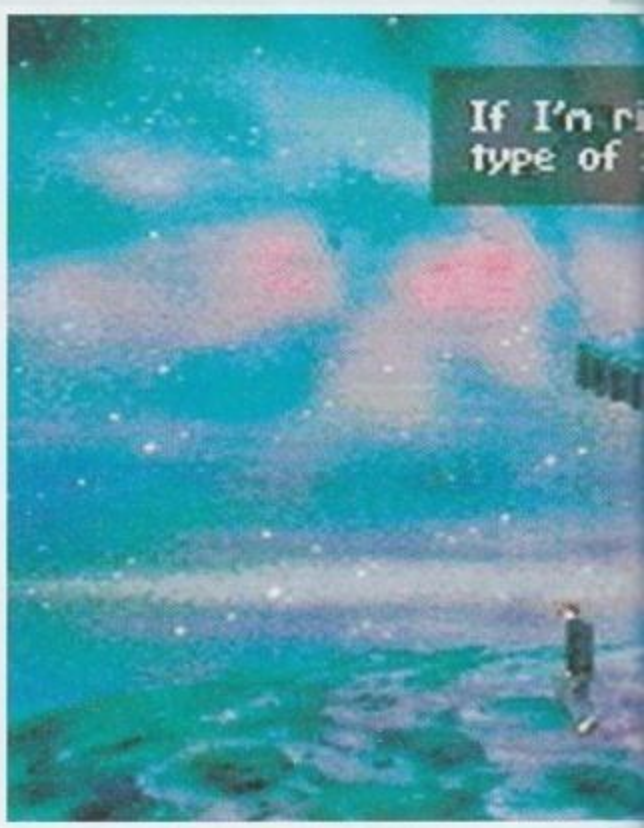
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN UNIVERSO TUTTO DA SCOPRIRE!!

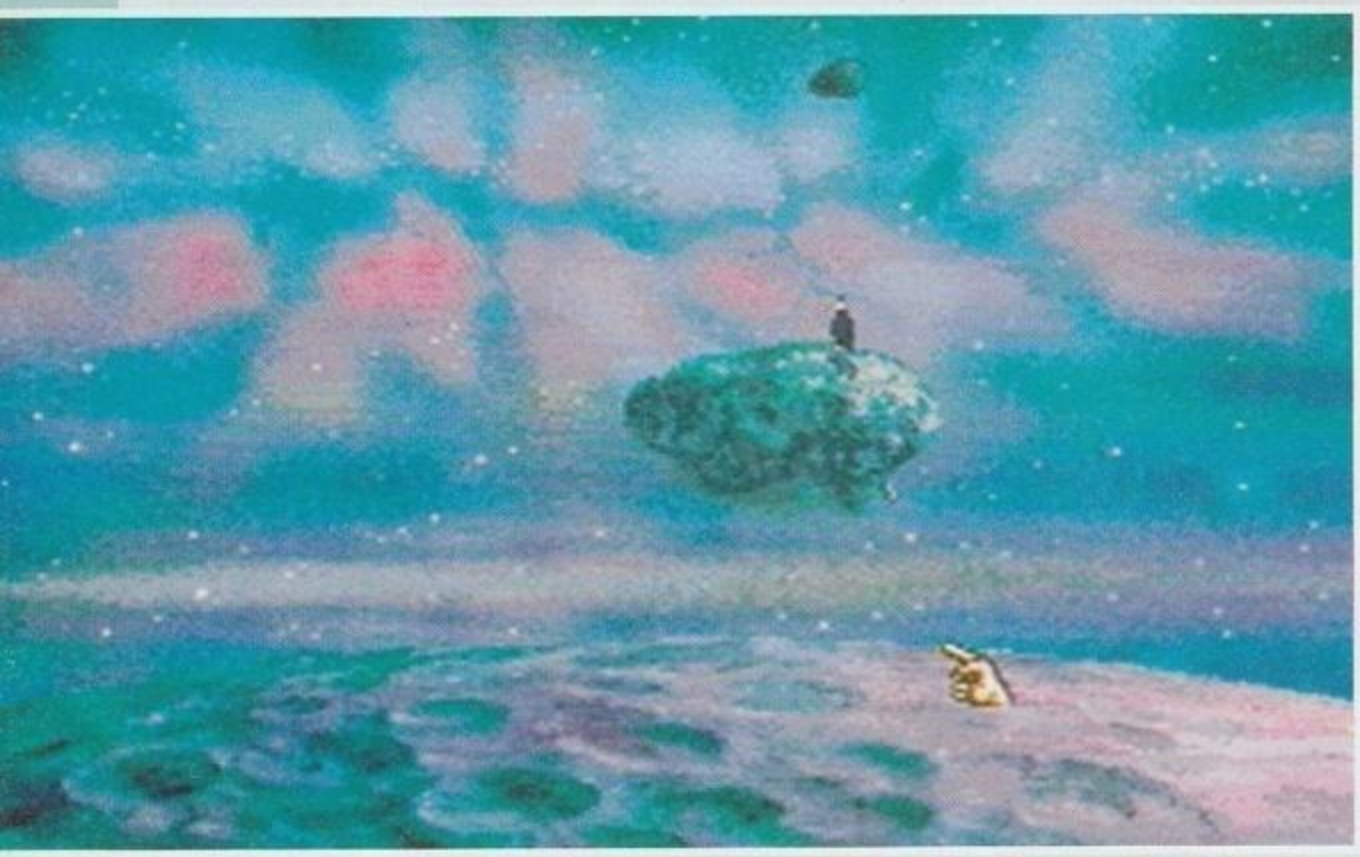
Dopo il discreto successo riscosso con Curse of Enchantia, la Core Design si rituffa nel fantastico mondo delle avventure grafiche con una nuova ed esilarante realizzazione che sembra avere tutte le carte in regola per rivelarsi un successone. In attesa della versione definitiva eccovi qualche anticipazione su... UNIVERSE!!



L'esordio della Core Design nel campo delle avventure dinamiche avvenuto quasi un paio di anni fa, fu senza dubbio positivo grazie appunto a Curse of Enchantia, che si rivelò un prodotto abbastanza accattivante anche se non privo di difetti. Tra questi quello che sicuramente contribuì in maniera decisiva a limitarne il successo fu l'assoluta mancanza di testo conseguenziale al tipo di impostazione dell'interfaccia utente. Niente descrizioni dei paesaggi, degli oggetti, niente dialoghi, insomma una mancanza sicuramente non da poco particolarmente sentita dai giocatori esperti. Per il resto l'avventura ebbe una buona accoglienza soprattutto da parte del pubblico "giovane" grazie alla ottima grafica "acquarellata" stile cartoon e alla dirompente simpatia dei personaggi. A distanza di qualche tempo questa grande software house riparte all'attacco con il genere avventuroso, ma questa volta sembra veramente intenzionata a voler fare le cose in grande, curando tutto nei minimi particolari.

Innanzi tutto è bene precisare che questo UNIVERSE non si propone affatto come il seguito di COE ma è, a detta dei suoi creatori, una avventura assolutamente indipendente, anche se a dire il vero, con un po' di fantasia, non è difficile riscontrare una certa analogia tra le due trame.

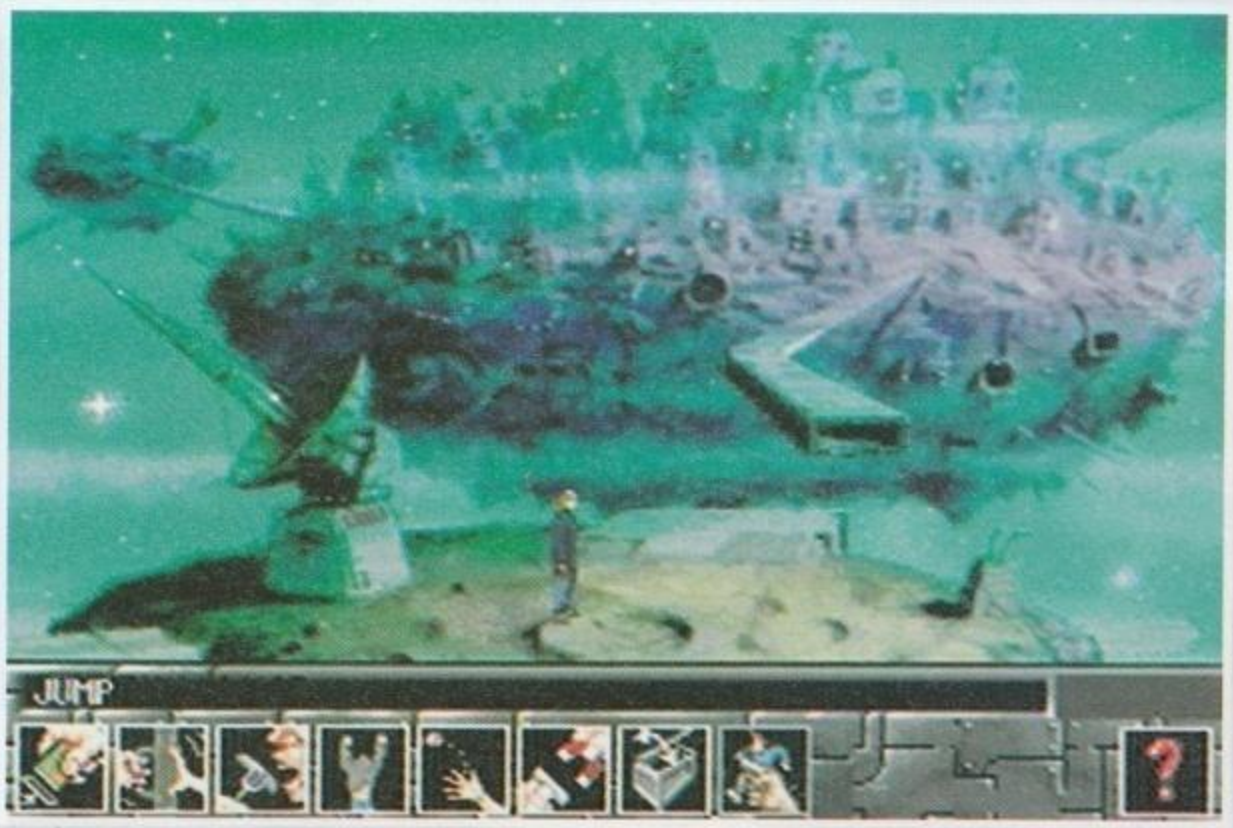
Protagonista assoluta dell'avventura è un ragazzino tutto pepe che risponde al nome di Boris Verne (apprezzabile il riferimento intertestual-letterario con il celebre romanziere francese...). Partiamo quindi con la trama scritta qualche annetto fa dal mitico Rolf Moor. Dunque, tutto ebbe inizio in un tranquillo e afoso pomeriggio di fine estate, mentre il nostro Boris se ne stava bello tranquillo nella sua stanzetta a smanettare con il suo super computer, uno Z-530 a 35 bit modello extra-lusso. Dovete infatti sapere che il passatempo principale di questo ragazzo era quello di realizzare videogiochi e in maniera particolare graphic adventure (ma guarda che coincidenza!). Le persiane erano chiuse e sulla parete più grande di quella stanza completamente immersa nell'oscurità erano proiettate luci dai colori sfavillanti, provenienti da un enorme monitor. Il ragazzo, coinvolto dalla sua stessa creazione, cadde in una sorta di trance ieratica quando a un tratto la sua muta contemplazione venne interrotta dalle grida assordanti della madre, che lo esortavano a recapitare una lettera allo zio risiedente dall'altra parte della città. Senza perdere un attimo di tempo, con uno scatto felino, il malcapitato fanciullo si precipitò dal parente per sbrigare la noiosa commissione. Ma neanche a farlo apposta questo George non è uno zio qualsiasi, ma una sorta di eccentrico scienziato scapestrato sempre alle prese con esperimenti stranissimi. Boris bussò più volte all'uscio della casa, ma nessuno venne ad aprirgli; chiamò ancora, ma nessuna risposta giunse alle sue orecchie. Decise allora di varcare la soglia di quella strana palazzina. Dopo essersi addentrato nei meandri della labirintica casa, Boris intravide un stanza piena zeppa di bottoni e comandi vari che carpirono la sua curiosità sino a farlo entrare. Iniziò allora a schiacciare freneticamente quei piccoli tasti colorati e a un tratto vide il mondo intero roteare vorticosamente intorno a sé e subito dopo si trovò nel buio di un'altra dimensione. Eh sì, il nostro prode eroe era andato a ficcare il naso nell'ultima folle invenzione dello zio George, una sorta di macchina che permetteva di viaggiare nelle dimensioni parallele. Boris si trovò così su un pianeta brullo e sconosciuto assolutamente diverso dal suo mondo, su una landa sperduta nello spazio dove tiranneggiava il perfido demone Neiamises. Provate ad indovinare qual è il vostro compito? Ma naturalmente quello di sconfiggere questo cattivone e ridare la pace e la serenità agli abitanti della zona. Guiderete in questo modo il giovane Verne alla volta di mille avventure sulla sfondo di luoghi affascinanti e misteriosi dove l'uomo non era mai giunto prima (spazio, ultima frontiera; diario del capitano 8560... no, questa è un'altra storia!).



Innumerevoli sono le migliorie che il team di Simon Byron ha apportato a questo nuovo prodotto. Innanzi tutto Universe è stato dotato, rispetto a Curse of Enchantia, di un'interfaccia utente che vi garantisce un livello di interattività più elevato. Risulta costituita da una barra a sette icone che

http://www.oldgamesitalia.net/

cupa e tetra presente nel gioco; a riguardo svolgono un ruolo particolarmente suggestivo proprio gli stupendi fondali sopracitati che ricreano splendidamente lugubri e desolati paesaggi spaziali. Realizzato molto bene anche lo sprite del protagonista così come le animazioni (alcune delle quali renderizzate) che risultano molto fluide e realistiche. C'è poi un altro particolare che penso valga la pena di sottolineare: nel gioco sono presenti alcune fasi arcade molto divertenti che vedranno il nostro Boris alla guida di velocissime navi spaziali. Non si allarmino gli avventurieri incalliti, perché si tratta comunque di sezioni ridotte paragonabili a quelle di Indiana Jones 4.



compare nella parte inferiore dello schermo quando cliccate il pulsante destro del mouse. Abbiamo le solite icone che vi permettono di prendere, guardare, parlare e attaccare, unitamente a quella dell'inventario e delle opzioni supplementari che vi garantiscono una maggiore specificità nelle azioni. Troviamo infatti qui altre sotto-icone grazie alle quali potrete "combinare" gli oggetti fra di loro, "aprirli", "mangiare", "bere" ed "indossare". Questa interfaccia inizialmente mi è sembrata un po' macchinosa: per forzare con un barra metallica una grata, per esempio, non dovrete "usare" la barra sulla grata ma "inserirla". Ecco allora che se da un lato possiamo interagire meglio con l'ambiente dall'altro ci troviamo costretti a prestare una maggiore attenzione al tipo di verbo da usare. L'interfaccia vi da comunque la possibilità di avere descrizione complete di tutto ciò che vi circonda, sia quindi dell'ambiente e sia degli oggetti di cui siete in possesso. Grazie all'icona "talk" potrete inoltre intraprendere lunghe chiaccherate con i numerosi personaggi che incontrerete durante l'avventura, cosa che invece risultava praticamente impossibile in Enchantia.

Veniamo adesso ad analizzare un aspetto assolutamente strepitoso di questa nuova avventura della Core: la grafica. Aprite bene le orecchie perché quello che sto per dirvi ha proprio dell'eccezionale. Universe su tutti i modelli Amiga (compresa la mitica 500 naturalmente) presenta nei fondali la bellezza di... 256 COLORI! Impossibile direte voi, e invece è proprio vero. Per la realizzazione grafica di Universe è stata utilizzata una nuova tecnica di sviluppo denominata S.P.A.C (ovvero Super Pre-Adjusted Colour) davvero rivoluzionaria. Vedo già i salti di gioia dei possessori di Amiga (me compreso, quasi non riuscivo a credere di vedere così tanti colori sulla mia cara vecchia Amighetta!) che finalmente, come i loro colleghi PCisti, possono sbavare dietro a una simile magnificenza cromatica.

Da sottolineare a questo punto l'atmosfera sempre Semplicemente splendide sono le musiche di sottofondo, che richiamano vagamente i temi di quel capolavoro di Ridley Scott che risponde al nome di Blade Runner. Non siamo ai livelli dell'iMUSE, il sistema musicale brevettato dalla Lucas, ma questo Universe non ci va molto lontano data che la colonna sonora (perché proprio di colonna sonora si parla) si adatta sempre perfettamente alle situazioni. Dal demo Amiga che ho potuto visionare la strutturazione degli enigmi appare assolutamente ben fatta; l'avventura ha un livello di difficoltà relativamente elevato con un intreccio di componenti sufficientemente complesso.

Iniziato nel Febbraio del 1992 Universe ha richiesto quasi due anni di lavorazioni, quindi il risultato non poteva essere che positivo. Per concludere termino con un ultima considerazione riguardante la data di uscita della realizzazione che dovrebbe aggirarsi intorno al mese di Giugno contemporaneamente per tutta la serie Amiga (compresa la CD 32) e per il PC, quindi non vi resta che aspettare con molta pazienza e seguire eventuali sviluppi su questo stesso canale. See you!

Daniele Lepido

http://www.oldgamesitalia.net/

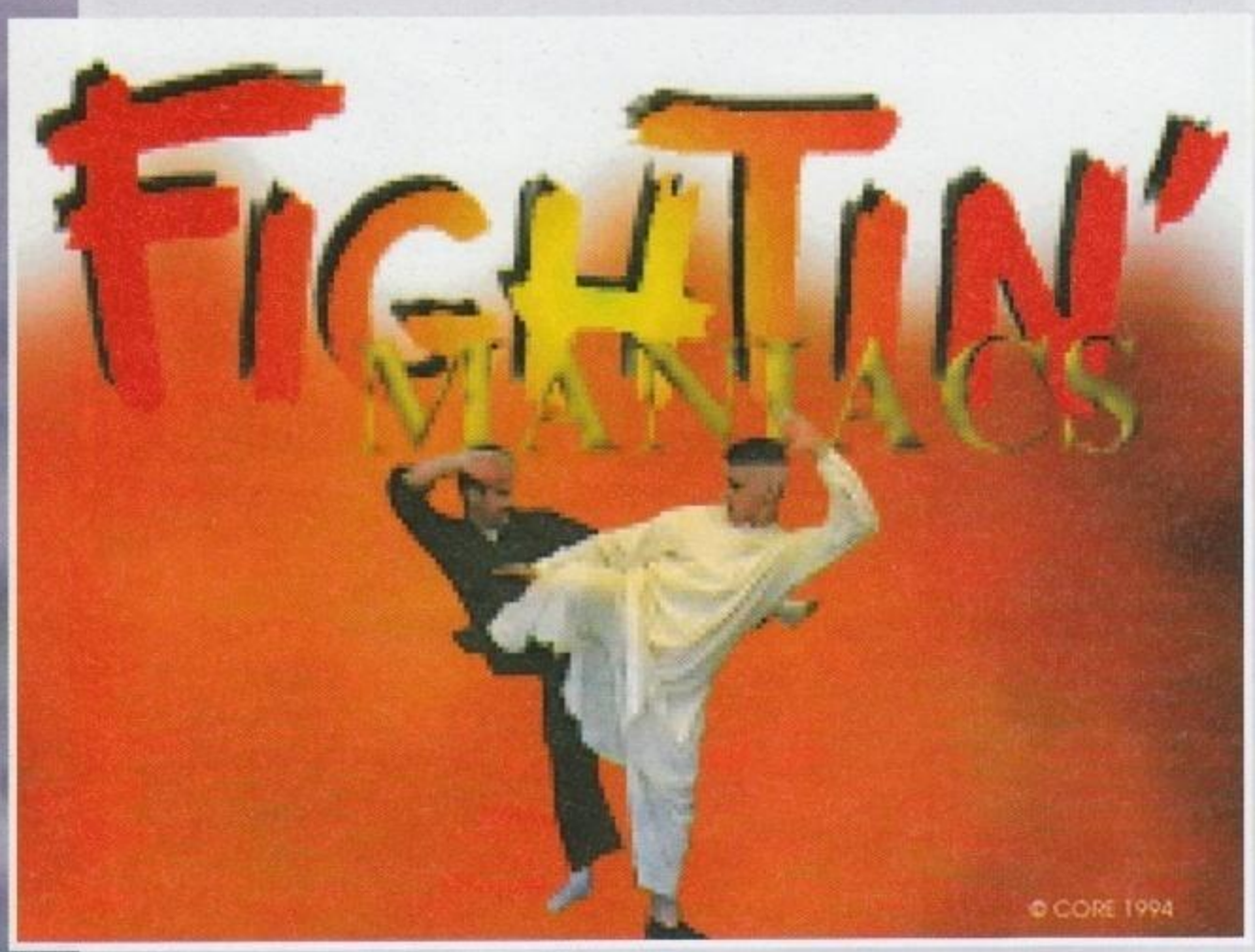
http://www.oldgamesitalia.net/

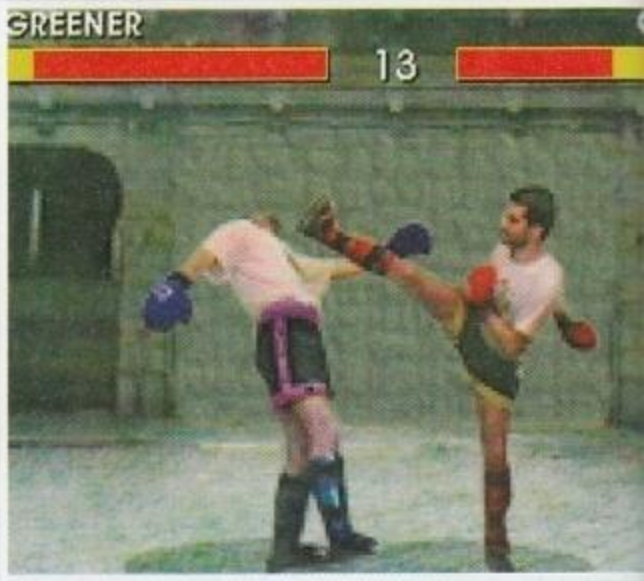
http://www.oldgamesitalia.net/

A PUGNI STRETTI!

Ed ecco che dopo un periodo di calma apparente per quello che riguarda i picchiaduro, mentre tutti gli amighisti più violenti attendono ansiosamente Elfmania, la Core Design decide di dire la sua - alzando la voce... E signori, le immagini che abbiamo visto (ma non solo quelle!) ci hanno davvero lasciato a bocca aperta...

La Core Design la conoscete senza dubbio tutti: giochi del calibro di Chuck Rock, Thunderhawk, Heimdall (e l'imminente seguito) sono difficili da dimenticare, ma questa volta la suddetta software house ha deciso di lanciarsi in uno dei mercati forse più difficili da "dominare": quello dei picchiaduro.
Molte case hanno provato a sfondare in questo campo, ma come tutti ricorderanno nessuno è riuscito a imporsi veramente se non Archer MacLean con il suo IK+ e il recente Mortal Kombat. La Core





Design ha deciso proprio di entrare in concorrenza diretta con quest'ultimo titolo che, come tutti si ricorderanno, faceva perno sulla presenza di enormi sprite digitalizzati e successivamente ritoccati. Ma Fightin' Maniacs non vuole essere solo un clone, quanto invece una spettacolare evoluzione dell'appena citato Mortal Kombat. Oltre infatti alla "consueta" digitalizzazione i programmatori hanno aggiunto due routine che sono a dir poco eccezionali, la prima delle quali utilizzata per l'elaborazione del colore. Le digitalizzazioni sono state effettuate tramite una videocamera sfruttando degli attori professionisti discretamente famosi (almeno in Inghilterra visto che qui in Italia non si sono mai visti). Intere giornate di sessioni davanti al video e un sacco di frame d'animazione hanno rappresentato la solida base sulla quale impostare il prodotto vero e proprio. Però, come lo stesso Richard (PR della Core Design) ci ha confermato, il problema del colore non era indifferente: bisognava ridurre le digitalizzazioni dal True Color (16 milioni di colori) a 256 colori per le versioni Amiga 1200 e PC. Per fare questo è stata sviluppata una tecnica chiamata VTR (Virtual True Color) che applica un'approssimazione del colore davvero efficientissima (pur rimanendo all'interno dei 256). Chicca per la versione 1200: gli sprite avranno una risoluzione diversa rispetto al fondale (anch'esso digitalizzato e colorato con la medesima tecnica). Come potrete vedere dalle foto i risultati sono a dir poco eclatanti, e le foto si riferiscono proprio alla versione Amiga 1200. Per quella PC bisognerà aspettare fino alla fine dell'estate, Fightin' Maniacs (che comunque è un nome ancora abbastanza provvisorio) verrà infatti riprogrammato in "full 32-bit" sfruttando l'ormai diffusissimo DOS 4GW PROTECTED MODE (utilizzato, tanto per fare un esempio, da Syndicate e Indycar Racing... non so se rendo!). Questo per quanto riguarda la riduzione di colori.
La seconda routine riguarda invece la zoomata sui personaggi durante il combattimento. Per realizzare un effetto del genere solitamente si utilizza un'ipotetica telecamera fissa, che esegue uno zoom su una particolare parte del video. Fightin' Maniacs sfrutta invece un algoritmo che ri-calcola in tempo reale (e velocissimamente!) le dimensioni degli sprite, permettendo in pratica di avere una telecamera che, oltre a muoversi in orizzontale, si muove anche verso il fondo ottenendo così più scale d'ingrandimento (secondo Richard nella versione PC sarà molto difficile giocare due partite che zoomino "alla stessa maniera") a differenza delle sole due presenti in Art of Fighting, il gioco per Neo Geo più universalmente odiato qui in redazione.

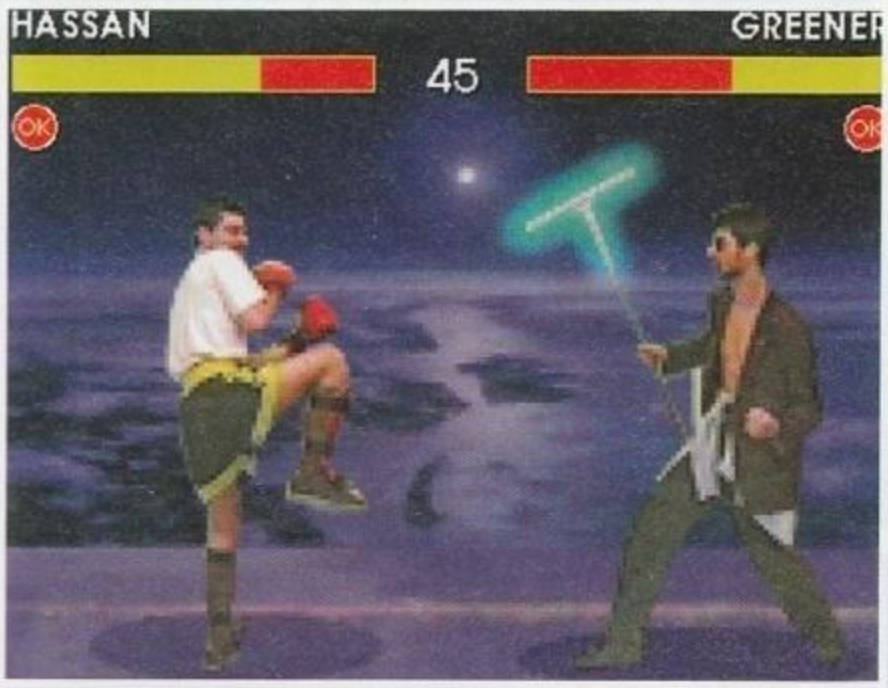
Tutto questo sistema (che a parole sembra complicatissimo, ma vi assicuro che vederlo in movimento... Outstanding) nella sua complicatezza descrittiva racchiude però un efficienza tecnica esagerata. Quando Richard ci ha annunciato queste peculiarità tecniche il mio pensiero si è proiettato subito sulla giocabilità: con un cotale dispendio di mezzi i programmatori non si saranno mica dimenticati di ciò che rende un gioco divertente... la giocabilità?
Vi voglio subito tranquillizzare... Abbiamo visto una demo giocabile con le succitate routine già implementate, erano presenti solo due dei dieci personaggi (quantitativamente superiori a tutti i picchiaduro per Amiga e PC usciti sino ad ora): un praticante di Tai Chi, tale Gordosa (nome del cacchio...), e un semigaurro chiamato Halfman, a quanto pare uno dei personaggi più potenti del gioco, che si affrontano all'interno di un tempio. Ci abbiamo giocato una settimana intera, e tenete conto che non tutte le mosse erano state già introdotte... A proposito di mosse una puntualizzazione: Fightin' Maniac prevederà l'uso del joystick a due tasti su Amiga e del joy-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

pad Gravis a quattro tasti (lo stesso pad utilizzato in Mortal Kombat), mentre i personaggi vanteranno un vasto carnet di prese.
Le musiche per la versione Amiga sembra (visto che non è ancora sicuro) verranno realizzate da Chris Huelsbeck; tutti voi lo ricorderete per la trilogia di Turrican e Apidya. Per PC non si sa ancora niente se non che verrà sfruttata la modalità Qsound della SB16ASP (una sorta di surround...).
Tornando alla versione Amiga il gioco sarà disponibile su quattro dischi (e lo stesso Richard ha ammesso che questo sarebbe un vero miracolo, visto la mole di dati) e sarà installabile su hard disk.
Dopo aver parlato delle innovazioni puramente tecniche mi sembra opportuna anche qualche precisazione riguardante lo schema di gioco. Se da un lato infatti ci troviamo davanti a un picchiaduro che, a parte lo zoom e i colori, è piuttosto "canonico", dall'altro il progetto si avvarrà di uno story mode e di un tournament mode: il primo incentrato su una sorta di soap opera (con scene d'intermezzo tra un combattimento e l'altro), il secondo è invece più alla Street Fighter II. Ma non è finita qui: non esiste nes-



sun tipo di punteggio, bensì un graduale potenziamento delle mosse in base al divario di energia presente (a fine match) tra i due lottatori. In pratica: se fate un perfect guadagnerete una mossa in più, negli altri casi i vostri colpi diverranno in proporzione più potenti e spettacolari.
Innovazione non indifferente per un gioco del genere è poi la possibilità di recuperare il vostro personaggio in una partita futura tramite un comodo sistema di password: ogni qualvolta che imparerete una nuova mossa vi verrà fornita una combinazione di lettere e numeri che vi permetterà di ricominciare il gioco in futuro senza dover fare tutto da capo.
Questo è tutto ciò che sappiamo riguardo le versioni Amiga 1200 e PC, ma la Core sta già pensando a un'eventuale conversione per Amiga CD32 e per PC CD-ROM (entrambe le versioni dovrebbero vantare un'introduzione animata girata negli studi inglesi della Warner Bros) e una 3DO con la possibilità di poter giocare in più di due collegando più joypad in cascata.
Le date di uscita sono ancora molto "volubili", si parla comunque di Settembre per la versione Amiga 1200, Dicembre (o giù di lì) per quella PC e a seguire le ancora non confermate Amiga CD32 e PC CD-ROM. Il 3DO invece sarà l'ultimo...
Mi sembra superfluo a questo punto dire che Fightin' Maniacs ci ha gasato non poco, anche Max, solitamente non avvezzo a questo genere di giochi, è rimasto a bocca aperta, Shin e Mirko non ne parliamo, io e MA stiamo invece duellando nella maniera più sporca (cianuro nel cappuccio la mattina e via discorrendo) per poter farne la recensione. Non c'è che dire, cose del genere non si erano mai viste, chissà mai che per una volta dalla versione home non si arrivi al coin-op?
Senza esagerare, Fightin' Maniacs sembra davvero grande e della Core Design sappiamo ormai tutti che ci si può fidare.
MAAAAAX dai un colpo di telefono al cugino Richard per chiedergli una nuova versione più aggiornata... dai..... su..... prometto che d'ora in poi farò il bravo e non ti farò più nessun dispetto...

Stefano "BDM" Petrullo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RIUSCIRA' FOSTER A

IN REGALO IL FUMETTO DEL GIOCO!

" BENEATH A STEEL SKY PUO' ESSERE CONSIDERATO UN CAPOLAVORO SOTTO OGNI PUNTO DI VISTA. LA TRAMA E' SEMPLICEMENTE GENIALE ".

93% ("TGM" GENNAIO)

" BENEATH A STEEL SKY E' UNA CLASSICA AVVENTURA NEL PIU' PERFETTO STILE SIERRA/LUCASARTS. FATTORI INNEGABILMENTE POSITIVI SONO UNA TRAMA CURATA E COINVOLGENTE E LA RICCHEZZA DELLE ANIMAZIONI ".

K GIOCO 906 ("K" GENNAIO)

- SVILUPPATORE DEL PROGETTO GRAFICO DEL GIOCO UNO DEI GENI DEL FUMETTO AMERICANO: L'AUTORE DEI DISEGNI DI "SUPERMAN !"
- COOPERAZIONE, A LIVELLO GRAFICO, DELL'ARTISTA ARTEFICE DELLE ANIMAZIONI DEL POPOLARISSIMO "CHI HA INCASTRATO ROGER RABBIT ?"
- ADOZIONE DEL RIVOLUZIONARIO SISTEMA 'TEATRO VIRTUALE': TUTTI I PERSONAGGI CONDUCONO NELL'AVVENTURA UNA VITA PROPRIA, INDIPENDENTEMENTE DALLE AZIONI DEL GIOCATORE!
- RAGGIUNGIMENTO DELLA PERFEZIONE DELL'INTERFACCIA UTENTE: UN'INTERAZIONE CON L'AMBIENTE DI GIOCO ALL'INSEGNA DELLA FACILITA'!

BENE
STE
SK

LEADER
DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE
167 - 821177

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

USCIRNE SANO E SALVO ?

CADARIO

BENEATH A STEEL SKY

UN'APPASSIONANTE AVVENTURA CYBERPUNK CALATA IN UN INQUIETANTE MONDO ALLA " BLADE RUNNER ".

ROBERT FOSTER E' SCARAVENTATO, TUTTO D'UN COLPO, IN UNA CUPA E SINISTRA CITTA', NELLA QUALE GLI UOMINI VIVONO E LAVORANO, SOTTOMESSI, IN GIGANTESCHE TORRI D'ACCIAIO CHE SVETTANO GELIDE NEL CIELO ANNERITO DALLO SMOG. SOLO, SALVO PER MIRACOLO GRAZIE AL CIRCUITO DI UN ROBOT, DEVE ASSOLUTAMENTE LOTTARE PER SOPRAVVIVERE ...

PC	L. 109.900
AMIGA	L. 99.900

QUALCOSA DI SINISTRO SI CELA NELL'OSCURITA'...

AI CONFINI DEL TEMPO, GIU' NEL CYBERSPAZIO ...

© 1994 REVOLUTION SOFTWARE - © 1994 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.

REVOLUTION

Virgin INTERACTIVE entertainment

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

UA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

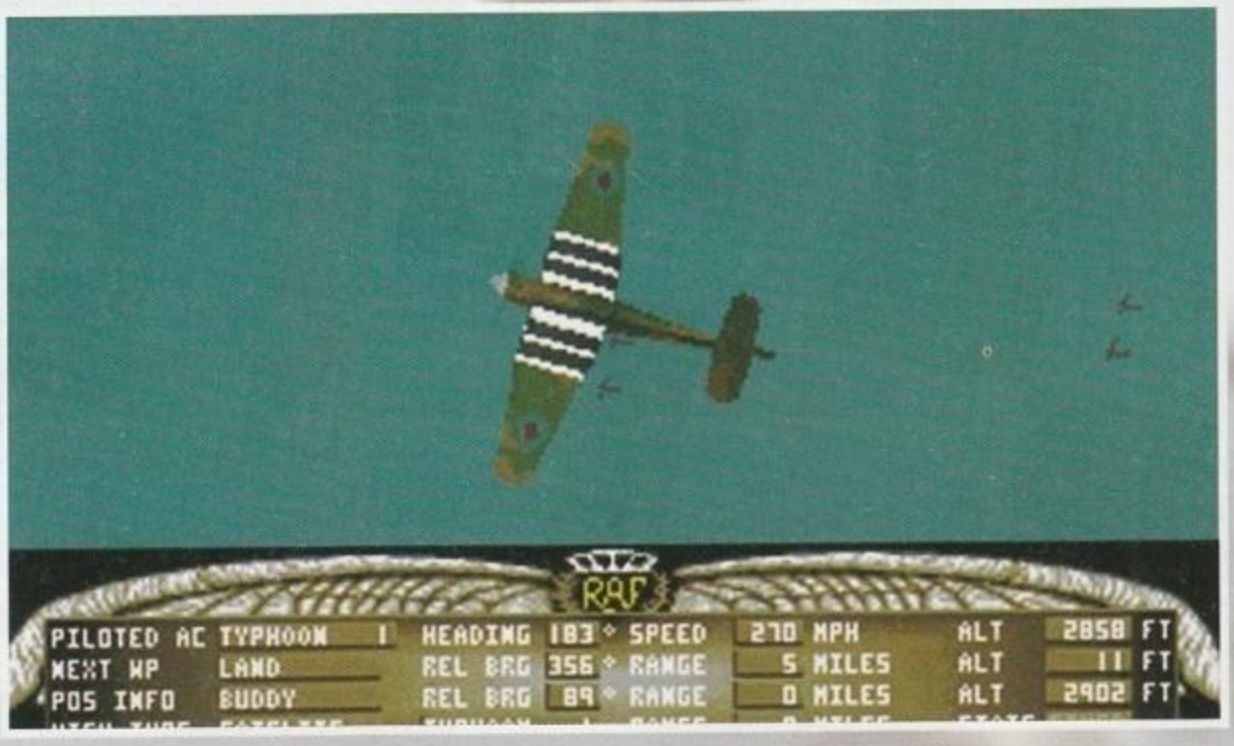
LA VIRGIN SBARCA IN NORMANDIA...

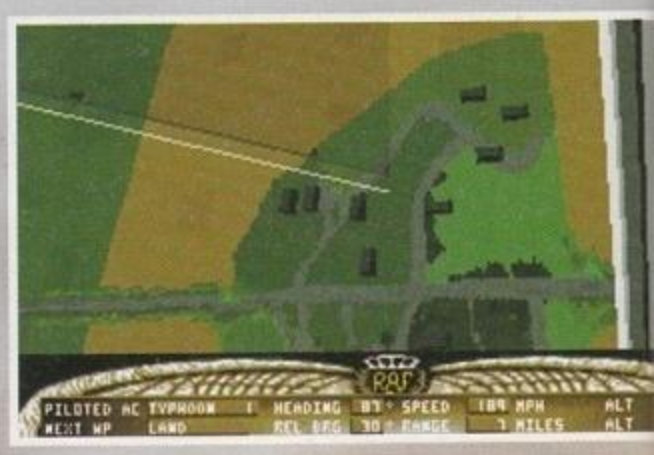
Sì, lo so cosa state bofonchiando. Sento i vostri grugniti ferini elevarsi unanimi verso il sottoscritto e affluire in un grido di dolore lacerante tutto proteso verso la medesima domanda! "Un'altra simulazione di volo ?!?" - direte voi. Proprio così, cari miei, la risposta è assolutamente positiva... FORSE LA COSA VI TURBA?

Scusate l'inizio poco garbato e il tono non proprio adatto a delle personcine pazienti come voi, che mi sopportano tutti i mesi su queste pagine (ringraziando il cielo non proprio tutti i mesi... NdLettori), ma quando sono nervoso non riesco a tenermi dentro questo mio stato d'animo (sto cadendo nel patetico!). Ditemi solo una cosa, secondo voi questa è vita? Torno a casa dopo cinque stramazzanti ore da quel loculo infernale che risponde al nome di scuola, dopo essermi sorbito le schizofreniche manie dei miei professori, apro la porta e subito vengo assalito da mia madre che come un avvoltoio si precipita a chiedermi cosa ho fatto durante la mattinata, quante volte mi hanno sbattuto fuori, le materie che ho avuto BLA, BLA, BLA... insomma una specie di terzo grado con riassuntino incorporato. Mangio e finalmente mi piazzo ad ascoltare un po' di musica, illudendomi di trovare qualche minuto di tranquillità, ma mi convinco ben presto di inseguire una vana utopia, perché il vicino del piano superiore ha deciso di rifare tutti i pavimenti di marmo e gli operai che lavorano sopra la mia testa picchiano come dei dannati... Uscire non posso perché ho l'allergia e inizierei a provocare con i miei starnuti delle scosse telluriche che stimerei approssimativamente intorno al quarto, quinto grado della scala Mercalli. Insomma per farla finita mi rinchiudo in solaio con il mio portatilino a scrivere, e forse a rilassarmi. Scusate cari lettori se mi sono dilungato in questo sfogo che con un termine scientifico definirei "diarroico" (non vi preoccupate non volevo dire logorroico) ma era necessario (sicuro? NdMax).

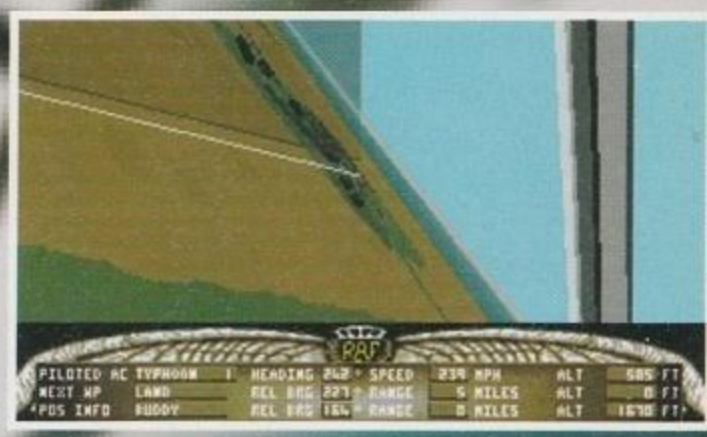
Ok, posso arrivare ora a presentarvi questa nuova simulazione di volo targata Virgin, OVERLORD D-Day, che va così ad affiancarsi a Werewolf: quella d'elicottero presentata sul numero scorso.

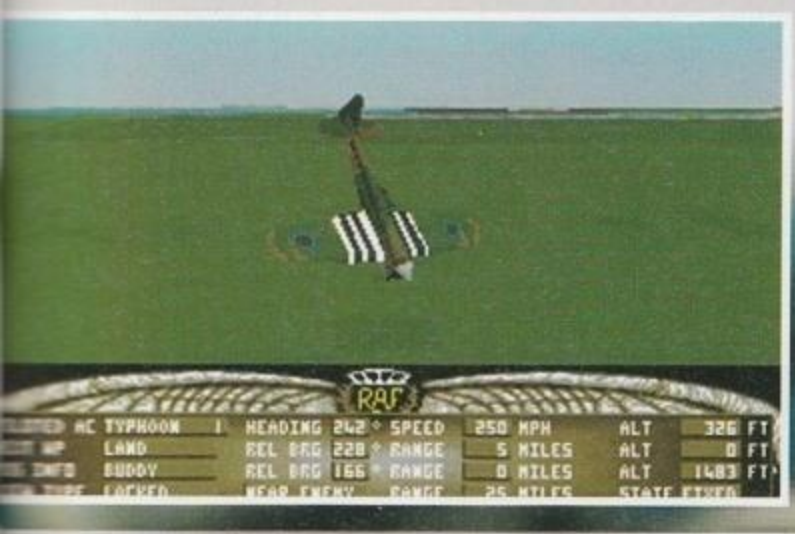
Allora, l'ambientazione storica di questa realizzazione prende spunto dal famosissimo sbarco in Francia delle truppe alleate. Il 6 Giugno del 1944 (denominato D-DAY) le truppe anglo-americane dirette dal generale Eisenhower sbarcarono in Normandia (regione a Nord della Francia che si affaccia sul canale della Manica, beccatevi anche sta lezioncina di geografia!) con la bellezza di 1200 navi da guerra. Scopo dello sbarco era quello di aprire in Europa un secondo fronte contro la Germania. A questa grandiosa operazione militare partecipò circa un milione di uomini e innumerevoli forze aeree protessero (ma che razza di passato remoto è mai questo?!?)(semplicemente un "proteggerono" degli ignoranti...) lo sbarco. Ed è proprio qui che entrate in scena voi. Alla guida dei velocissimi Spitfire, dei Mustang e dei Typhoon dovrete adoperarvi in tutti i modi per proteggere il contingente navale. Il team di sviluppatori è quello dei Rowan Software che al tempo erano stati i creatori di Reach of the Skies (che in effetti s'era rivelato piuttosto mediocre, ndMax). I miglioramenti tecnici che sono stati apportati a questa imminente realizzazione sono comunque notevoli (per fortuna!). Per quanto concerne l'aspetto grafico sarà supportata anche la Super VGA con una risoluzione di 640x400 (la stessa magnifica di FS5, tanto per intenderci) e i soliti beneamati 256 colori (le foto che pubblichiamo in queste pagine sono però in bassa risoluzione). I risultati sono davvero spettacolari; la nitidezza dei particolari dovuta a una risoluzione così elevata permette un livello di realismo tale da consentire al giocatore di immergersi totalmente nella simulazione. Il team dei Rowan, inoltre, ha utilizzato l'oramai diffusa tecnica del Gourade Shading necessaria per assegnare a ogni singola faccia di un poligono differenti sfumature di colore, in modo da "ammorbidire" (sì, anche a basse temperature il vostro bucato sarà pulito e morbido come avete sempre desiderato... ahemm, scusate questi schizzi di follia improvvisa) le spigolosità tipiche della grafica vettoriale. L'animazione del paesaggio risulta abbastanza fluida anche se, come al solito, è strettamente legata alla CPU e al clock del vostro computerillo. Per muovere tutto questo popò di roba è infatti necessario come minimo un 386 a 40 Mhz anche se come tutti ben sapete la linea standard per questo genere di giochi è ormai quella del 486. La tecnica dell'imagemap qui utilizza-





http://www.oldgamesitalia.net/





ta permette inoltre la rappresentazioni di movimenti molto fluidi che sarete in grado di apprezzare in maniera particolare nelle visioni esterne del vostro veivolo. Non ci sono dubbi che tutte queste migliorie tecniche contribuiscono notevolmente a ricreare l'atmosfera dello sbarco più famoso della storia contemporanea.

In Overlord, come vi accennavo in apertura di articolo, sarete arruolati come piloti e il vostro compito sarà quello di indebolire le difese del contingente tedesco e occupare così il territorio della Normandia. Come in ogni buona simulazione militare di questo calibro sarete abilitati a scegliere varie missioni con dei target completamente differenti.

Alcune tra le più interessanti vi vedranno occupati nello scortare i bombardieri Mitchell, nell'attaccare centri radar, ponti situati in posizioni strategiche, piccoli aereoporti, camion, treni a vapore e chi ne ha più ne metta. Potrete insomma radere al tappeto intere basi nemiche volando rasenti al suolo, rivivendo così le mitiche gesta dei piloti del Secondo Conflitto Mondiale. Avrete poi l'opportunità di scontrarvi con i leggendari Focke-Wulf 190, con i Junkers 88, i Masserschmitt 109 e gli Heinkel 111. Ritornando alla base di Tangmere sarete liberi di girare tranquillamente le varie palazzine che formano la struttura militare, di accedere alle numerose documentazioni riguardanti le varie missioni, di avere briefing completi di ogni singolo incarico, relazioni e lezioni sulle armi che dovrete utilizzare in battaglia... Inoltre, in situazioni del tutto eccezionali potrete essere richiamati nel CO's office per ricevere le congratulazioni dal vostro superiore, beccarvi incombenze speciali o nel caso in cui non siate riusciti ad adempiere ai vostri doveri di soldato, dei veri e propri predicozzi.

Nella camerata il giocatore può invece accedere al proprio diario personale e registrare azioni militari vittoriose di cui è stato protagonista. Insomma, ci troviamo di fronte a una realizzazione che non solo si preoccupa di simulare gli aspetti strettamente collegati all'elemento del volo, ma che cerca in qualche modo di ricreare tutti i poliedrici aspetti della vita militare e l'atmosfera della Grande Guerra. Dal demo che ho avuto l'opportunità di visionare mi sono fatto un'idea abbastanza positiva del gioco, per tutti gli aspetti sopra elencati e per altri ancora come la fedeltà dei cruscotti dei vari veivoli e gli effetti sonori che sono a mio parere sufficientemente realistici e contribuiscono a farvi calare nella suggestiva atmosfera della simulazione.La risposta ai vari comandi di cabra, picchia, destra e sinistra mi è sembrata discreta, anche se in alcune manovre come il looping e il doppio Himmelman la risposta del piano orizzontale non è immediata. Pensate che si tratti di piccole banalità? Bhè, per gli smanettoni incalliti magari sì, ma per tutti i veri appassionati di volo, i puristi della simulazione, ogni più piccolo aspetto risulta importante.

Per concludere, vi comunico che la data di uscita di questo nuovo prodotto della Rowan Software dovrebbe essere prevista entro l'estate, e detto questo non mi rimane che salutarvi e darvi appuntamento al più presto su queste stesse pagine.

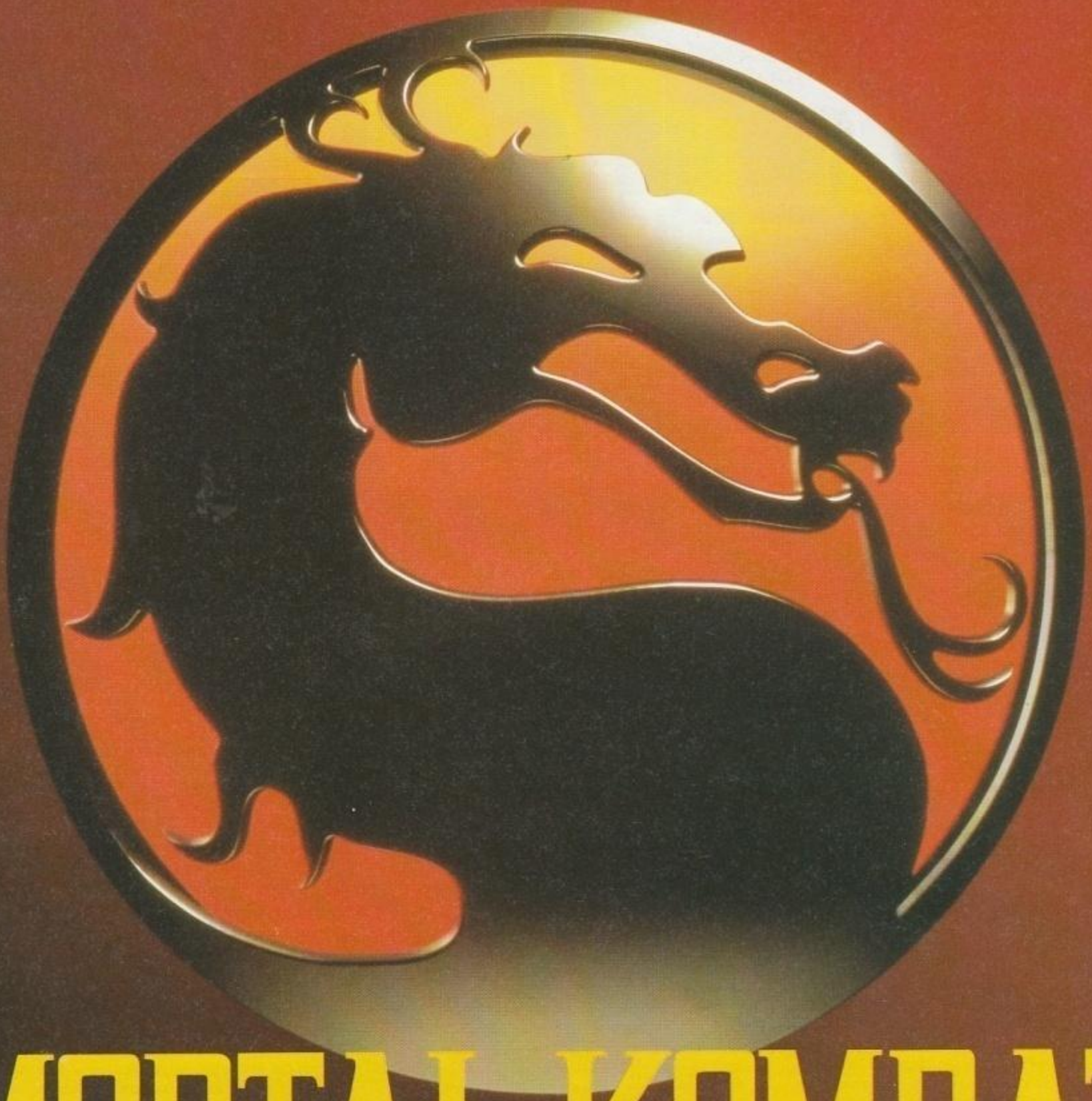
Daniele "Dielle" Lepido

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Che il combattimento abbia inizio!



MORTAL KOMBAT®

"VERAMENTE UN GIOIELLO: GLI APPASSIONATI NON DEVONO FARSELO SFUGGIRE E TUTTI DOVREBBERO PROVARLO ALMENO UNA VOLTA (...)".
K GIOCO AMIGA ("K" DICEMBRE '93)

"MORTAL KOMBAT È IL MIGLIOR PICCHIADURO PER PC APPARSO SINO AD ORA SUL MERCATO".
93% PC ("TGM" GENNAIO)

"UN VERO E PROPRIO GIOIELLO!"
95% AMIGA ("C+VG" GENNAIO)

AMIGA
PC

MANUALE IN ITALIANO

LEADER DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA NUMERO VERDE 167 - 821177

Virgin

Akklaim

MIDWAY™ Midway Manufacturing Company

ACCLAIM IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. © 1993 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MORTAL KOMBAT IS A TRADEMARK OF AND LICENSED FROM MIDWAY MANUFACTURING COMPANY © 1992 ALL RIGHTS

nali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia

ADUA, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) ITALY - TE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

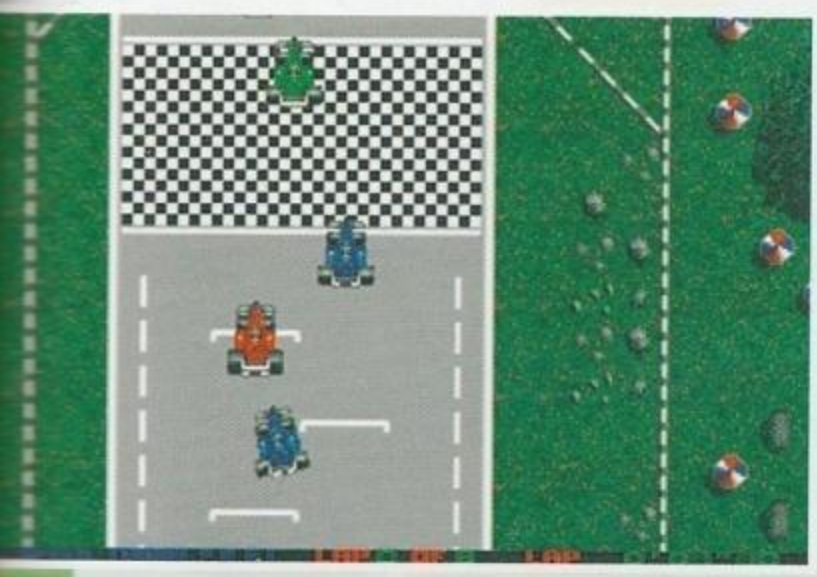
HOLODREAM SOFTWARE

PREVIEW

ITALIANICAMENTE OVERDRIVE...

Overdrive tradotto in italiano? No cari lettori, molto meglio. Il Team 17 sembra sempre più lanciato verso il mercato PC e, dopo il discreto successo di Alien Breed, e nell'attesa della conversione di SuperFrog ecco cosa ci aspetta!

Ma perché italianicamente? Non sarà mica che la conversione sia stata affidata a un team italiano lanciato proprio dal Talent Scout? Invece è proprio così, ma procediamo con ordine...
Ero in redazione bello tranquillo quando, tutto a un tratto, squilla il telefono e Francesco Iorio (del team degli Holodream, autori di F17 Challenge e apparsi poco tempo fa nel Talent Scout) mi annuncia di essere a Milano con un demo giocabile di Overdrive. Bella trovata rispondo io, il gioco è fuori da mesi. "No no no, il demo è della versione PC di cui ci stiamo occupando noi...". Queste paroline magiche sortirono un effetto devastante: il DX2 redazionale venne liberato immediatamente, Max fu tirato giù dal letto da Paolone e, dopo circa mezz'ora, ecco arrivare Francesco con in mano un ambiguo dischetto blu!
Dopo questo breve preambolo posso finalmente cominciare a parlare del gioco. I lettori più attenti si ricorderanno dell'entusiastica reazione che questo gioco suscitò in redazione. Un giochino di corse visto dall'alto "alla Supercars 2" con una grafica nitidissima, dei percorsi mozzafiato e una discreta varietà di macchine che hanno contribuito



(e contribuiranno) a incrementare la già discretamente alta longevità.
Ma come si presenta il tutto? Siamo di fronte a un semplice porting o la versione PC comporterà qualcosa di nuovo?
Fortunatamente ci troviamo di fronte alla seconda eventualità: tutto ciò che era presente nella versione Amiga è stato mantenuto aggiungendo più colori (un bel premio a chi indovina quanti: come dite? 256? Esatto!), più macchine in gara contemporaneamente (dalle originali 3 compresa la vostra si è passati a un totale di 6, il doppio!) con colori diversi (non più quindi la vostra auto rossa e le altre blu...) e un paio di chicche ancora in fase di elaborazione.
Per quello che riguarda la risoluzione adottata i programmatori hanno optato per l'ibrida 320*400 che garantisce un livello di dettaglio leggermente maggiore senza penalizzare eccessivamente la velocità. E che velocità signori, il demo che abbiamo visto comprendeva una sola pista con un aggiornamento video al settantesimo di secondo (che se non ricordo male è il massimo che può reggere una VGA). Naturalmente questo non sarà il settaggio definitivo visto che, essendo lo scrolling davvero troppo veloce, si rischierebbe di compromettere la giocabilità. Per quanto riguarda l'aspetto musicale non si sa ancora niente se non che è previsto il supporto delle schede più comuni (quindi Sound Blaster, Adlib e così via...). Anche per la configurazione le pretese non sembrano eccessive visto che si parla di 386SX o superiori (certo la VGA non dovrebbe essere troppo lenta...).
Anche questa volta pare che il predominio di Amiga nel campo degli arcade sia sempre più in bilico (alt! Non ho AFFATTO detto che tutti i giochi per Amiga sono più brutti, non voglio certo scatenare inutili polemiche...). Vedremo la versione definitiva.
Gli Holodream (Francesco Iorio e Matteo Tesser) si augurano che questa collaborazione sia proficua sia per loro (tengono a sottolineare come questo sia la prima conversione full-price affidata a un team italiano) sia per l'utenza italiana ed estera e noi non possiamo che appoggiarli. Overdrive per PC potrebbe essere il primo di una lunga serie di grandi giochi convertiti da team italiani.
Una precisazione prima di lasciarvi agli altri articoli: QSS, lo shoot'em up di cui abbiamo parlato qualche numero fa all'interno del Talent Scout sta procedendo bene, abbiamo visto un ulteriore demo e i programmatori ci hanno assicurato che la grafica è stata interamente rifatta per dare più impatto al gioco.
Appena avremo altre informazioni non tarderemo a comunicarvele.

Stefano "BDM nonvuoledire BelloDiMamma" Petrullo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PACIFIC STRIKE™

LA PIU GRANDE SIMULAZIONE DI COMBATTIMENTO AEREO MAI VISTA!

DISPONIBILE PER **PC**

IN ITALIANO

ORIGIN®

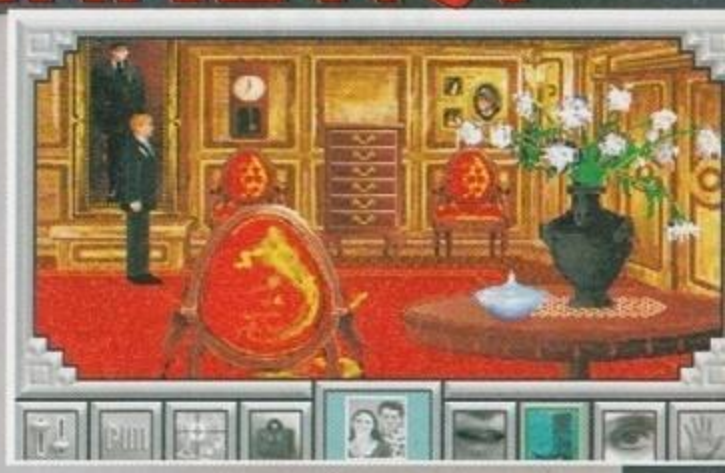
http://www.oldgamesitalia.net/ edosa (B0) - Via Piemonte, 7/F - tel. 051 http://www.oldgamesitalia.net/

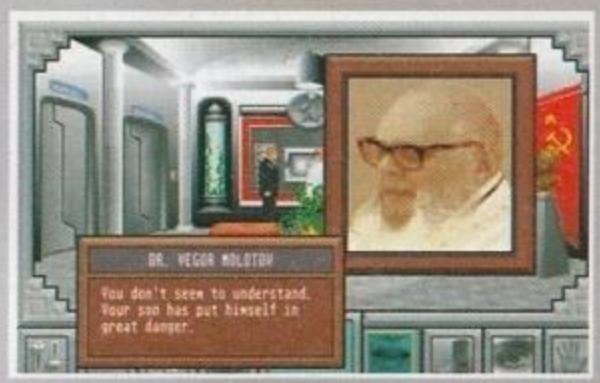
http://www.oldgamesitalia.net/

INFERNO ROSSO: NUOVI INCUBI CYBERNETICI

PREVIEW

Un tema classico della fantascienza moderna è la speculazione sui possibili futuri alternativi: per esempio, cosa sarebbe successo se Hitler fosse nato in Francia? L'america avrebbe vinto la grande guerra anche senza usare la bomba atomica? Saremo quel che siamo se la Coca Cola non fosse stata inventata?





Bah, tralasciando queste domande classiche, già riproposte in tutte le salse da decine di scrittori professionisti, la Castleworks (casa sviluppatrice di software texana di cui parleremo in dettaglio più avanti in questo articolo) è saltata fuori con una ipotesi piuttosto innovativa che schiude le porte a un nuovo e agghiacciante futuro da esplorare: i sovietici, durante la seconda guerra mondiale, scoprono come sfruttare l'incredibile energia racchiusa nell'atomo due anni prima degli Stati Uniti e decidono immediatamente di neuclearizzare il resto delle potenze militari costringendo tutte le popolazioni della terra ad accettare il loro incontrastato controllo. In poco tempo ogni resistenza viene dissipata e il governo comunista prende pieno potere economico e sociale del genere umano; una nuova era è iniziata, un nuovo scenario in cui ambientare un'avventura tra la fantascienza e la politica, tra la verità e l'azione, tra l'estinzione e la morte.

Tutto inizia nel 2020 quando voi, Mark Constantine, venite improvvisamente coinvolti in una serie di tragici eventi e incredibili scoperte che cambieranno definitivamente la vostra vita e forse anche il corso stesso della storia del nostro pianeta (fortunatamente quello simulato); per una serie di coincidenze entrate così in possesso di un dossier top secret, attraverso il quale venite a sapere che il

sistema industriale sovietico sta causando danni talmente gravi all'ecosistema terrestre da mettere in serio pericolo la stessa sopravvivenza del genere umano; lo stesso giorno vostro figlio viene imprigionato con l'accusa di essere un pericoloso dissidente e voi, per cercare di salvarlo da una prematura fine... venite a questo punto travolti in un oscuro vortice di misteri e rivelazioni che porteranno alla luce molto più di quanto volevate veramente sapere: ben presto le vostre ricerche vi spingeranno verso orizzonti sempre più foschi e fantascientifici che vi trasporteranno per ben oltre settanta incredibili locazioni da esplorare, giungendo addirittura a scoprire l'orribile segreto che sta dietro alla stupefacente vittoria dei sovietici durante la seconda guerra mondiale, in una lunga corsa contro e attraverso il tempo per la salvezza del mondo...

Red Hell (questo il nome del gioco), si presenta come un'interessante avventura grafica caratterizzata da una trama piena zeppa di colpi di scena, che non potrà non affascinare tutti gli amanti del genere; attraverso bellissime sequenze animate tridimensionali, voci e suoni digitalizzati e ottime musiche d'atmosfera, verrete trasportati in un mondo affascinante e completamente nuovo, dove complotti, politica e scienza si intrecciano con risultati spesso sconvolgenti.

Il programma è stato sviluppato dalla Castleworks, un nuova casa americana con sede a Dallas, fondata nel 1992 da un gruppo di eccentrici artisti, programmatori e scrittori con la passione della fantascienza, il cui scopo è la pubblicazione e lo sviluppo di avventure per PC adatte a conquistare prevalentemente un pubblico maturo; questa prima loro fatica, che dovrebbe essere disponibile su disco verso la fine di aprile (una versione su CD-ROM verrà successivamente sviluppata), sarà pubblicata in collaborazione con la Cyberdreams, autrice di Darkseed e Cyberrace. Ulteriori informazioni a riguardo verranno sicuramente pubblicate nei prossimi numeri, ora come ora non vi resta che godervi le belle immagini che vedete su questa pagina, immagini che sicuramente aumenteranno la vostra curiosità per questo gioco che già da ora si prospetta veramente interessante; a risentirci alla prossima.

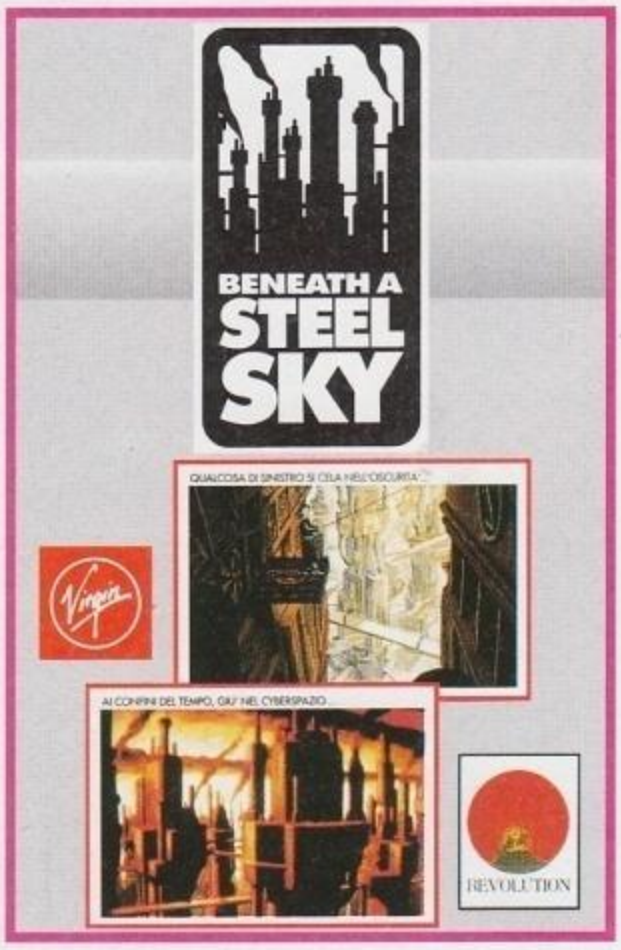
LUKE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

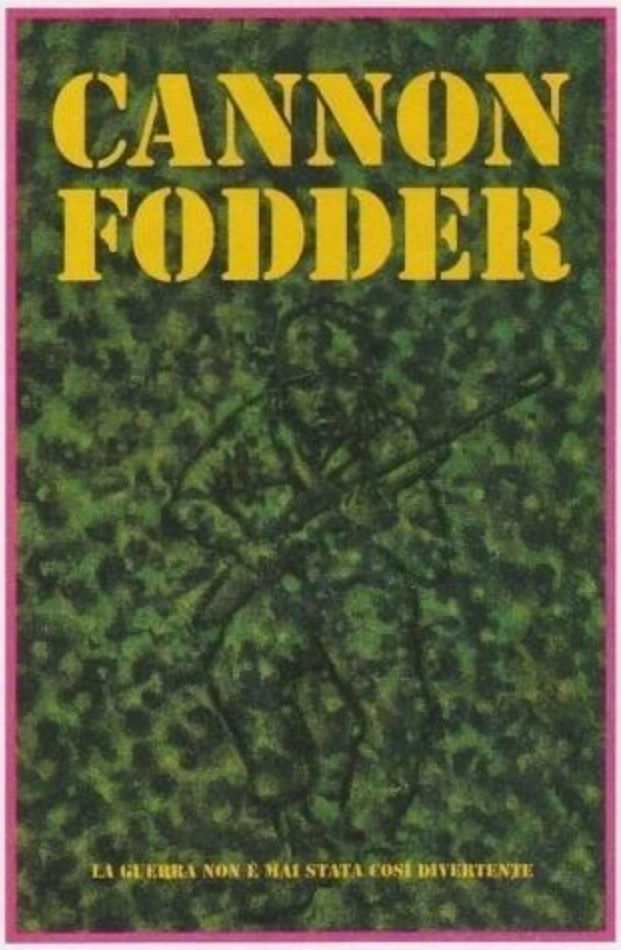
VIDEOGIOCHI PC & CD

novità del mese



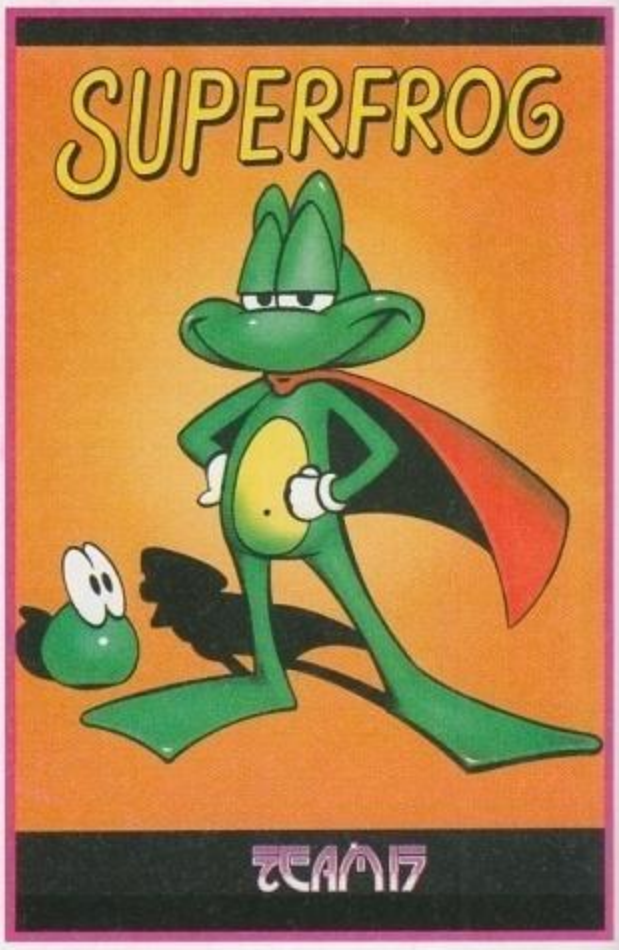
BENEATH A STEEL SKY
PC - AMIGA

Appassionante avventura cyberpunk. Interazione con l'ambiente di gioco all'insegna della facilità! Grafica grandiosa disegnata dall'autore dei disegni di "Superman".
In regalo: fumetto in italiano. TUTTO IN ITALIANO.



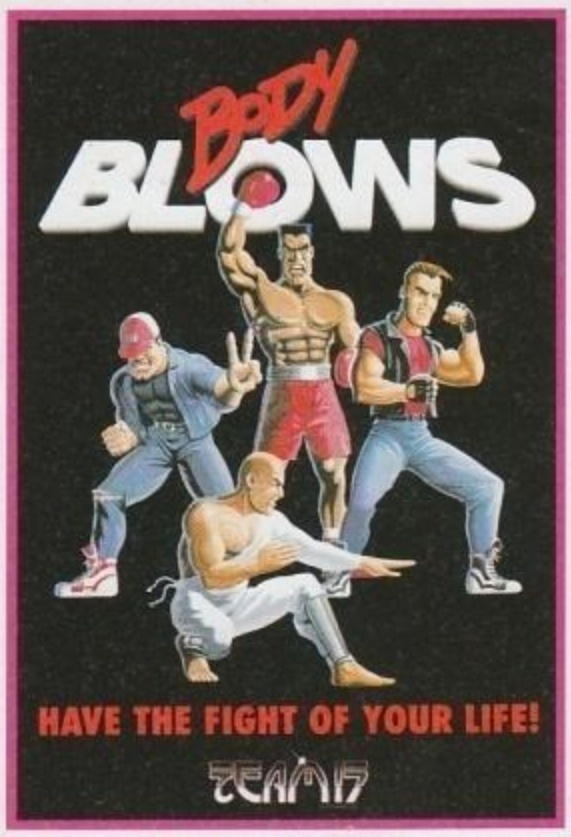
CANNON FODDER
PC

24 missioni di guerra, azione veloce e frenetica che ti terrà incollato al monitor per parecchio tempo. "Cannon Fodder è un ottimo gioco, talmente ricco di azione pura da non lasciare un attimo di respiro..." K GIOCO.



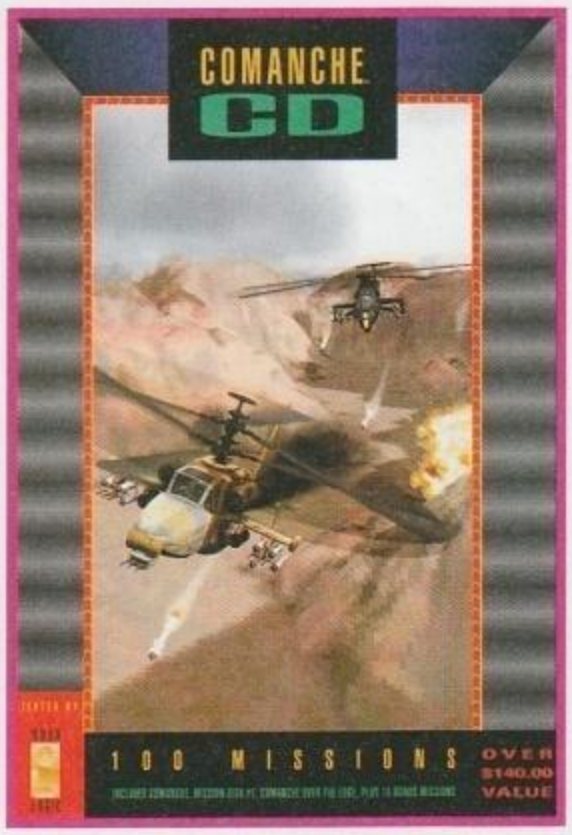
SUPERFROG
PC

Galattico, veloce, divertente e, soprattutto, dannatamente giocabile!
Manuale ITALIANO.



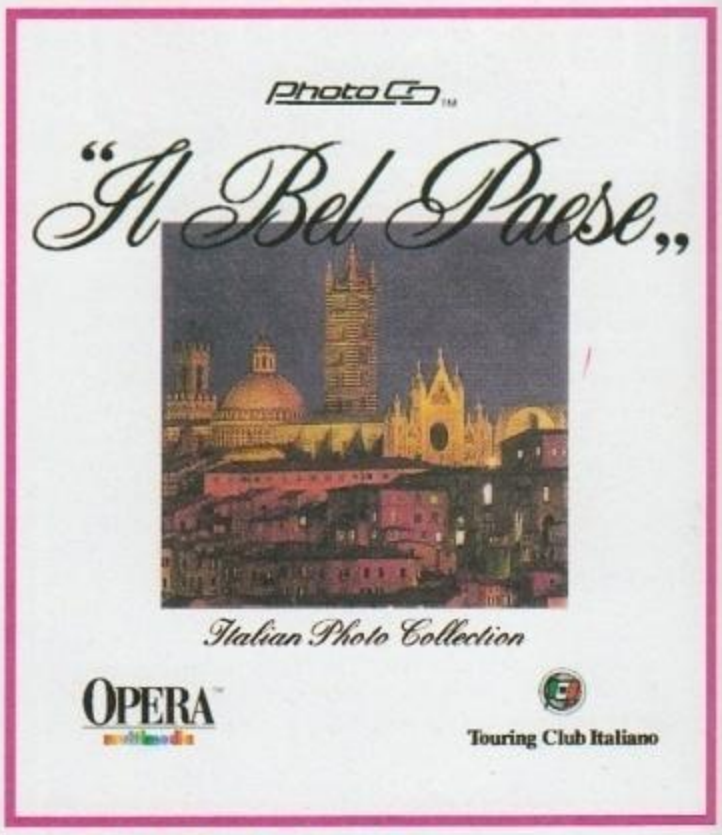
ULTIMATE BODY BLOWS
CD 32

Eccezionalmente insieme due veri e propri assi del genere "picchiaduro": BODY BLOWS e BODY BLOWS GALACTIC. Manuale ITALIANO.



COMANCHE MAXIMUM OVERKILL
CD ROM PC

Indiscusso n° 1 dei simulatori di elicottero da combattimento. Realismo, giocabilità, fluidità... è il delirio più totale! Manuale ITALIANO.



IL BEL PAESE - CD ROM PC

Un'opera unica nel suo genere ispirata all'omonimo volume edito dal Touring Club Italiano. 156 fotografie originali firmate da professionisti di alto livello, riproposte nell'elevata qualità del Photo CD Kodak. Manuale ITALIANO.

LEADER

"LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale".

CHIAMATA GRATUITA NUMEROVERDE

UZIONE S.p.A. VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAI DIRE GOAL!

PREVIEW

Signori, la Imagineer/Anco ha ufficialmente annunciato il vero seguito di Kick Off 2: Kick Off 3! Direte, ma come? E Dino Dini lo sa?

Che lo sappia o meno, la cosa non sembra importare troppo alla Anco: come era prevedibile, infatti, la software house inglese ha preferito tenersi ben stretti i diritti sul nome del popolare gioco sportivo ad opera di Dino Dini, e del suo relativo seguito: Kick Off (1&2). Scelta che non possiamo certo biasimare, anche perché, per chi non lo sapesse (meritereste un due in "storia del videogioco", ma i novellini ci sono sempre, e non si può certo biasimarli), la storia di questo gioco si fonde ormai al mito...

Non ricordo più nemmeno che anno correva quando uscì il primo Kick Off. Se non erro era il 1988, e quando venne rilasciato sbalordì un po' tutti per l'elevata qualità tecnica (erano altri tempi), e per il modo assolutamente originale e azzeccato in cui riusciva a fondere l'elemento simulatore del calcio, con la giocabilità tipica degli arcade. Per la prima volta la palla non rimaneva fisicamente attaccata ai piedi dei giocatori, ma era spinta da essi nella direzione impartita col joystick. Ne derivava chiaramente una maggiore difficoltà iniziale, che comunque non scoraggiava affatto il videogiocatore che trovava anzi la sfida molto più realistica e coinvolgente. Questo titolo portò alla ribalta la Anco, e con essa saliva agli onori delle cronache videoludiche anche un losco figuro che rispondeva al nome (decisamente italiano, anche se lui è inglese) di Dino Dini. Dopo due anni, durante i quali uscì anche una versione "italianizzata" dello stesso Kick Off (Franco Baresi's World Cup Kick Off), vide la luce l'atteso seguito ufficiale. Era la volta di Kick Off II. Stessa inquadratura dall'alto, stesso metodo di controllo, stessa incredibile giocabilità (di più di più...), e qualche miglioramento tecnico qua e là. Ancora una volta Dino Dini fu consacrato quale "vate del calcio computerizzato", programmatore più figo dell'anno, ecc ecc ecc. E dopo tutto questo, il silenzio.

I mesi passavano e le notizie di un Kick Off 3 in fase di lavorazione si facevano sempre più insistenti, fino al giorno in cui la notizia della rottura del contratto fra Dini e Anco non provocò una serie di suicidi per disperazione. Quale sarebbe mai stata la sorte del terzo episodio? Niente paura: l'impavido programmatore fu subito accolto dalla Virgin che pubblicò lo scorso anno proprio QUEL gioco, ma non disponendo dei diritti sul nome, fu costretta a chiamarlo GOAL!. E qui finisce l'avventura del signor Bonaventura, già, perché oggi ci ritroviamo a parlare di Kick Off ma senza dover citare lui, l'inossidabile Dino. Questo perché la Anco ha deciso di sviluppare tutta sola soletta il suo (vero o meno, sta a voi deciderlo) terzo capitolo della saga del più famoso gioco di calcio per Amiga, affidandone la conversione per i computer a 16 bit a un nuovo gruppo di programmatori.

Il gioco, se tutto va bene, dovrebbe uscire in contemporanea per tutti i formati a Giugno, e da quello che abbiamo visto fino ad ora (la versione per Super Nintendo, che a quanto ci dicono è virtualmente identica a quella per Amiga e PC), sarà veramente eccezionale.

Non aspettatevi comunque qualcosa di molto simile ai primi due titoli della serie: è stato abbandonato il sistema "a spinta" del controllo del pallone, in favore di una più tradizionale palla attaccata al piede del giocatore, e la visuale non sarà più dall'alto ma dal lato sinistro del campo.

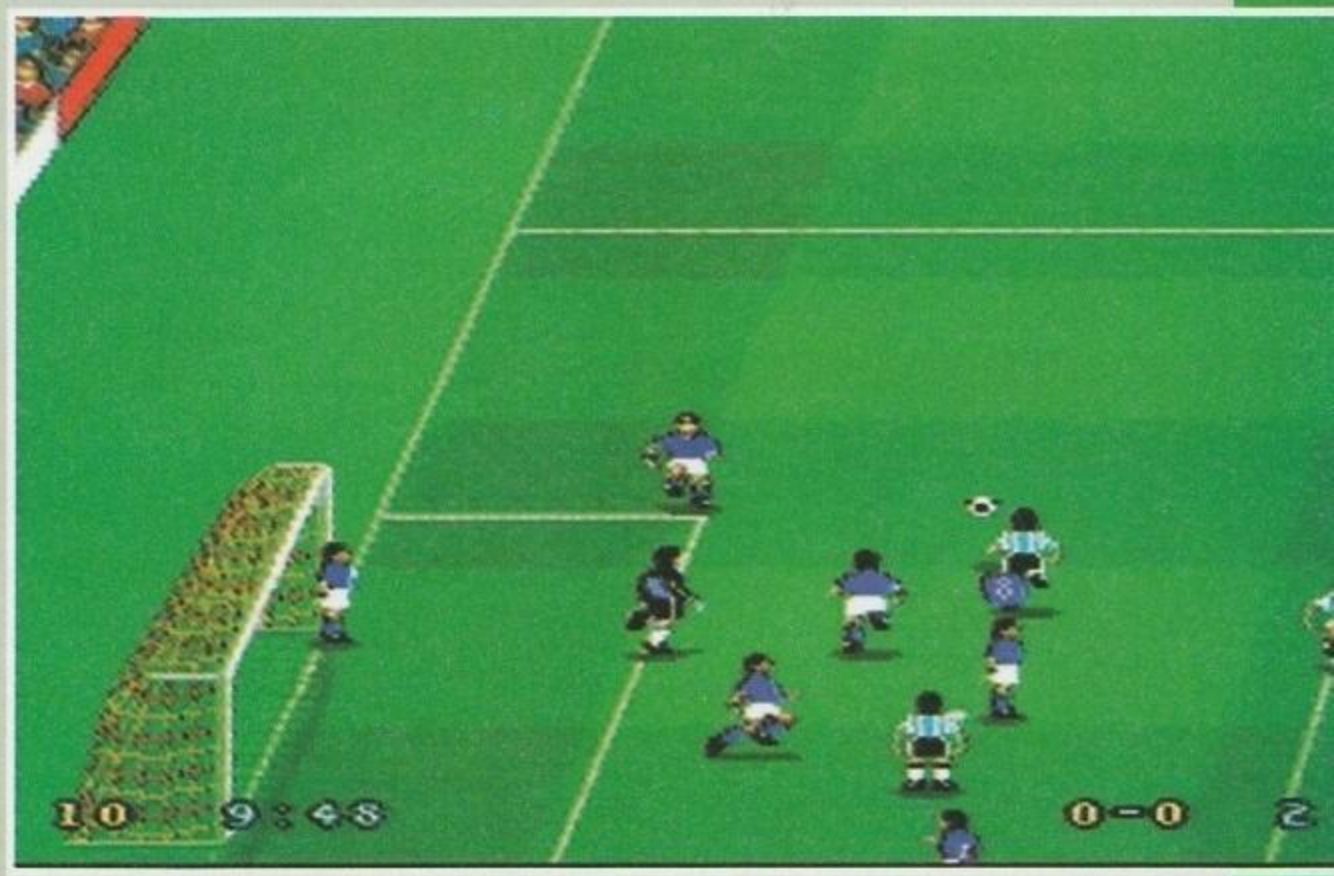
Kick Off 3 sarà comunque ambientato in perfetto stile "mondiali di calcio", e le squadre che giocheranno saranno a tutti gli effetti le nazionali che partecipano alla famosa competizione, con tanto di diverse tattiche e stili di attacco e difesa. Penalità, rigori, fuori gioco... Tutto è stato mantenuto fedele alla realtà, per non parlare degli aspetti puramente tecnico-programmatori dell'intera realizzazione.

Chiaro quindi che Kick Off 3 si propone come direttissimo concorrente di Sensible World Of Soccer e certamente gli darà del filo da torcere. Mi raccomando, nella posta non cominciate subito a litigare per decidere quale tra i due debba essere considerato il migliore, visto che stiamo ancora faticosamente smaltendo l'acidità delle polemiche fra GOAL! e Sensible Soccer 1.1... E poi chissà quanti altri giochi di questo tipo usciranno per quel fatidico giorno...

Paolo Besser

ATTENZIONE!

Le foto pubblicate in queste pagine sono tratte dalla versione per SuperNintendo. L'Imagineer ci ha comunque ASSICURATO che le conversioni per computer saranno assolutamente identiche, mantenendo inalterate qualità e caratteristiche specifiche. L'unica nota al riguardo, fra l'altro positiva, è che la versione Amiga dovrebbe essere fra tutte quella più veloce...



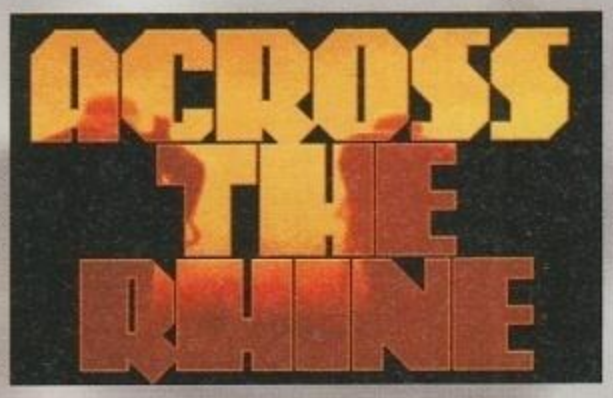
http://www.oldgamesitalia.net/

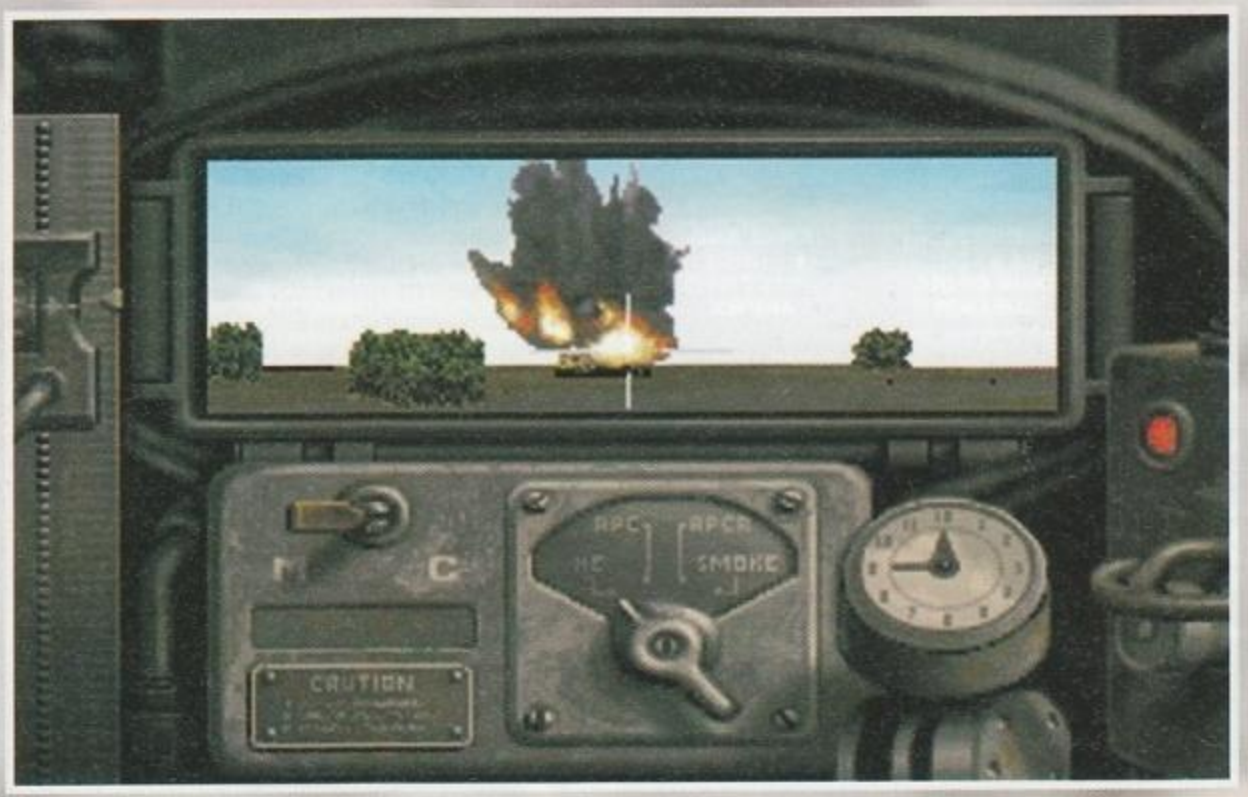
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SULLE SPONDE DEL *RENO*

6 giugno,1944; nel corso della mattinata truppe americane, canadesi e inglesi iniziano il massiccio sbarco in Normandia, operazione militare che darà il "la" alla lenta, sanguinosa, ma inesorabile ritirata tedesca dal resto dell'Europa. Per rivivere settimana dopo settimana, sempre in prima persona, gli eventi che porteranno alla fine della seconda guerra mondiale, la MicroProse sta dando gli ultimi ritocchi ad ACROSS THE RHINE, una nuova simulazione di combattimento con veicoli corazzati che sicuramente lascerà un segno a tutti gli amanti del genere.





Da quando le forze Alleate sono sbarcate sulle coste della Francia nord-occidentale, il numero di perdite da entrambe le parti è iniziato a salire vertiginosamente; lungi dall'essere un'azione lampo, la campagna di Normandia è stata una lenta e dolorosa riconquista dei territori occupati. Squadriglie più o meno attrezzate di panzer tedeschi erano pronte a contrastare l'avanzata nemica con tutte le forze a loro disposizione, anche se la non indifferente disproporzione del numero di cingolati scesi in campo, permise agli americani di avanzare verso il cuore dell'Europa.

Sotto il comando di George S. Patton, i mezzi corazzati alleati si spostarono velocemente verso sud, aggirando sul fianco il grosso dell'armata tedesca; in un disperato tentativo di isolare gli uomini del generale Patton dal contingente di rifornimento ancora stanziato sulla costa, la Germania spinse le sue rimanenti forze terrestri contro il nemico vicino alla località di Mortain, con risultati però disastrosi. L'aviazione alleata riuscì infatti, senza troppi problemi, a mettere fuori uso le lunghe colonne di panzer in movimento subendo pochissime perdite.

Legati dall'ordine tassativo di Hitler di resistere fino all'ultimo uomo, i mezzi tedeschi stazionarono troppo a lungo a sudovest di Parigi; accerchiati presso Falaise da un veloce spostamento della Terza Armata, i panzer germanici, sentendosi ormai con le spalle al muro, combattorono strenuamente e riuscirono a sfondare l'accerchiamento subendo gravi perdite. Mentre Parigi viene liberata i rimasugli dell'esercito tedesco si prepararono a proteggere i propri confini, disponendosi lungo il fiume Reno, estremo confine della patria teutonica: se gli Alleati riuscissero a forzare quest'ultima difesa la Germania avrebbe perso definitivamente la guerra...

Nonostante l'immensità del conflitto, la complessità nel ricostruire la situazione storica in modo adeguato e la volontà di non sottovalutare l'aspetto tattico del gioco, Across the Rhine vi darà la completa possibilità di interagire personalmente in tutte le azioni militari possibili; benché il giocatore sarà in grado di controllare e spostare intere formazioni e compagnie, il grosso dei combattimenti verrà comunque risolto a livello di scontri diretti tra carroarmati e squadroni. Tutte le azioni si svolgeranno in tempo reale, anche se sarà logicamente possibile velocizzare il passaggio delle ore nei periodi di relativa inattività.

Sotto certi aspetti questo nuovo prodotto della MicroProse può essere quasi considerato un RPG; il giocatore inizia con il grado di Sergente (o Unteroffizier se deciderete di combattere dalla parte dei tedeschi) al comando di un singolo carroarmato, ma con l'avanzare delle campagne gli sarà possibile guadagnare promozioni a seconda dei successi conseguiti sul campo. Col crescere del rango, il peso delle responsabilità si farà sempre più pesante, e ben presto vi potrete trovare alla testa di sezioni, squadre, plotoni e infine intere legioni corazzate.

Logicamente aumentare di grado richiede molto tempo, ed è per questo che sarà possibile utilizzare l'opzione di istantanea promozione se vorrete a tutti i costi raggiungere gli alti livelli di comando fin dalle prime battaglie; è comunque consigliato guadagnarsi le medaglie sul campo, poiché è necessario apprendere molto per riuscire a controllare a fondo i molteplici aspetti tattici del gioco (in poche parole, imparare a camminare prima di mettersi a correre).

In qualità di comandante di un singolo carroarmato le vostre scelte su come agire e su cosa fare si rivelano assolutamente fondamentali per la sopravvi-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

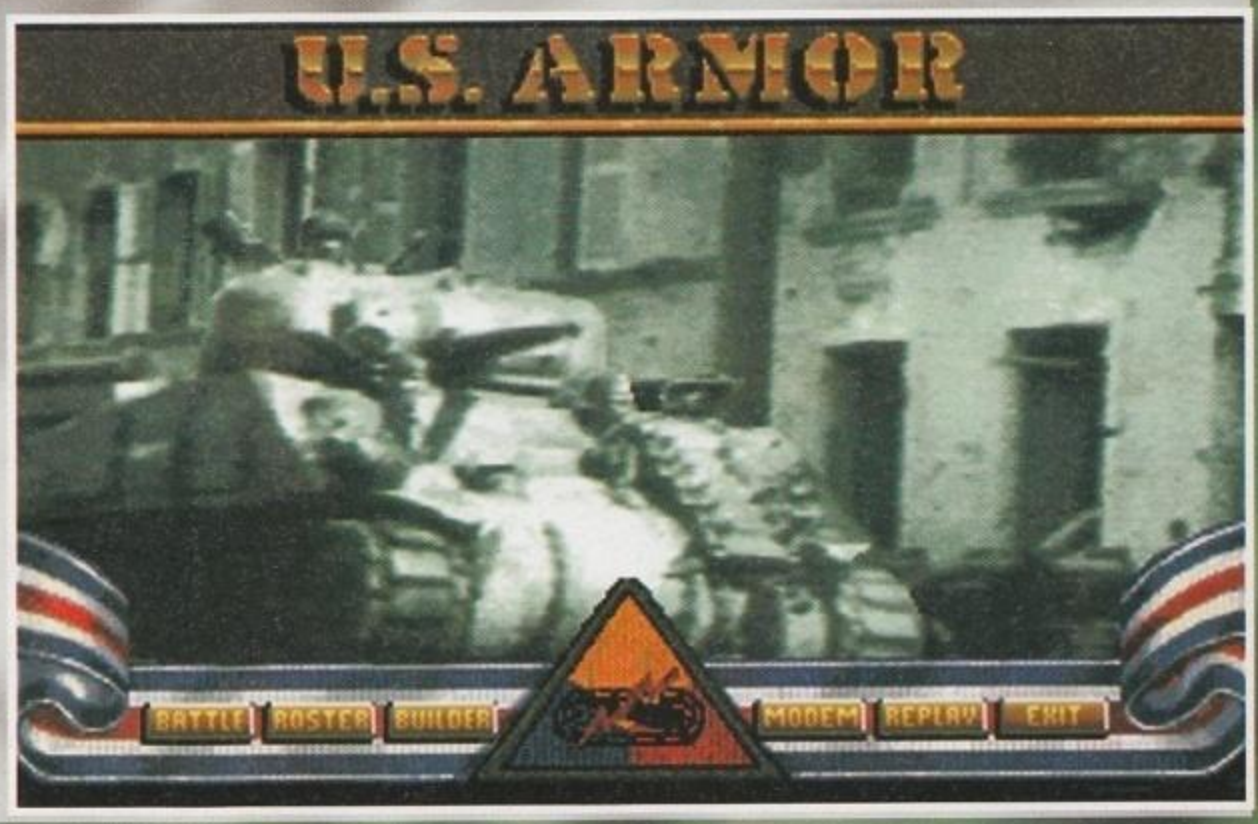
http://www.oldgamesitalia.net/

venza: avanzare verso la foresta per nascondersi alla vista dell'avversario può rivelarsi una buona mossa, ma cosa succederebbe se tra gli alberi si nascondesse dell'artiglieria anti-carro protetta da una squadra di fanteria? Conviene quindi salire sopra una collina per avere una visione completa dei dintorni anche a costo di esporsi come semplice bersaglio ai colpi nemici? Questo genere di domande diventerà il vostro pane quotidiano e non dovrete mai sottovalutare le possibili risposte se volete giungere vivo alla fine del conflitto.
Il gioco è stato sviluppato dopo mesi di meticolose

ricerche che hanno comportato lo studio di archivi d'epoca e l'intervista di svariati individui coinvolti direttamente nel conflitto bellico, per essere certi di riportare correttamente la posizione e l'entità dei vari mezzi operativi nelle diverse fasi del conflitto; il progresso giornaliero della campagna tra Francia e Germania è seguito in modo così accurato e pieno di dettagli che se il gioco non fosse già stato sviluppato come simulazione avrebbe potuto tranquillamente essere utilizzato in una Accademia Militare come guida storica di riferimento.
Durante i vari combattimenti tra carroarmati avrete così l'occasione di pilotare o affrontare tutti i principali mezzi corazzati protagonisti del conflitto; sono incluse nel gioco tutte le sette varianti dell'M4 Sherman (dal Jumbo alla versione 76), l'M5 Stuart Light Tank, l'M10 Wolverine, l'M18 Hellcat e l'M36 Jackson dalla parte degli americani e il Pzkfw IV, il Pzkfw V Panther, il Pzkfw VI Tiger I e Tiger II dalla parte dei tedeschi. Potrete inoltre imbattervi nell'artiglieria anticarro come il STuG III, l'Hetzer, il Jagdpanther e il Jagdtiger; in media i mezzi a disposizione della Germania sono qualitativamente migliori, benché numericamente molto limitati, e questo comporta che in quasi tutte le situazioni i tedeschi devono confrontarsi contro un nemico che ha a disposizione un maggiore contingente di veicoli e di fanteria. Inoltre, i mezzi corazzati Alleati sono facilmente rimpiazzati mentre un panzer distrutto diminuisce in modo sensibile il potenziale offensivo dell'Asse.
Entrambi i fronti hanno inoltre a loro disposizione parecchie forze di supporto che vanno dalla fanteria all'artiglieria e soprattutto all'aviazione; gli americani possono fare affidamento su un massiccio contingente di cacciabombardieri pronti a intervenire e, benché la Luftwaffe sia altrettanto efficace, questa sarà spesso impossibilitata ad agire. I tedeschi, d'altro canto, sono maestri nell'utilizzare l'artiglieria anticarro e mortai multicanna, riuscendo a provocare ingenti danni anche a distanza.
A seconda che decidiate di unirvi alle forze americane o tedesche, potrete scegliere di arruolarvi nel Quarto, Settimo o Decimo Armored Division o nel Secondo o Centosedicesimo Panzer Lehr Division, scelti tra le molte divisioni disponibili perché rappresentanti le formazioni che da entrambe le parti hanno ottenuto il miglior successo; quando avrete deciso la formazione in cui desiderate arruolarvi, il sistema operativo del programma vi darà la possibilità di alterare l'evoluzione del conflitto a seconda delle scelte da voi compiute: ogni campagna vi terrà impegnati per un periodo di tempo proporzionale al numero di particolari che vorrete tenere personalmente sotto controllo, permettendovi un'interazione con le vostre truppe completamente personalizzata. In ogni momento potrete inoltre decidere di prender parte a una specifica campagna o a un determinato combattimento, senza essere mai costretti a seguire un percorso storico precedentemente predeterminato. Come comandante di un semplice carro o anche al comando di un'intera compagnia, non potrete in ogni caso cambiare il corso della storia: non importa quanto bene potreste comportarvi alla guida delle truppe tedesche, comunque la Germania non potrà vincere la guerra solo grazie a una serie di inaspettati successi. Logicamente potrete influenzare fortemente il corso di una specifica battaglia e, benché il programma sia predeterminato a seguire il corso della storia, ogni partita vi metterà di fronte a situazioni sempre differenti permettendovi di giocare e rigiocare senza dover ripetere mai le stesse azioni.
Oltre alle campagne vere e proprie, Across the Rhine offrirà al giocatore la possibilità di allenarsi in alcune missioni predeterminate e addirittura di creare nuove battaglie e conflitti, prolungando non indifferentemente la longevità del prodotto; una interessante opzione del Battle Creator permette inoltre di determinare soltanto le proprie forze e lasciare al computer il compito di strutturare un esercito avversario proporzionale al vostro, lasciandovi completamente all'oscuro sulle sue forze e sulla sua disposizione, consentendovi così di vivere fino in fondo il brivido dell'imprevisto. Il gioco supporta poi il collegamento via modem/cavo, permettendo la competizione diretta con gli amici sia nelle campagne che nei combattimenti fai-da-te.

La stupenda grafica in tre dimensioni (che sfrutta appieno i 256 colori della SVGA), è utilizzata ottimamente durante i combattimenti, tutti presentati in prospettiva diretta dall'interno del carroarmato, ottenendo immagini veramente stupefacenti del paesaggio e dei vari oggetti animati, e non, che popolano il mondo esterno (rifatevi gli occhi con le foto); il gioco, che dovrebbe uscire verso giugno, ha richiesto più di due anni e mezzo di programmazione sotto l'attento controllo di James Day, e verrà probabilmente distribuito soltanto per PC e compatibili. Per maggiori informazioni restate sintonizzati su queste pagine: ben presto ne vedremo delle belle...

LUKE



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Cebit 94

Anche quest'anno al CEBIT è stato possibile osservare un gran numero di nuovi prodotti in linea con le tecnologie più recenti.
I nomi e le sigle che si sono viste di più tra gli stand erano Pentium, PCI, Green PC, PCMCIA e Multimedia, ma non solo questo...

Signori, a voi il Notebook Pentium di Intel.

L'Apple Power PC è finalmente una realtà: eccolo in tutto il suo splendore.

Oltre ai "vecchi" Pentium a 60 Mhz nei saloni di Hannover hanno fatto la loro prima uscita ufficiale i nuovi chip a 90 Mhz (alimentazione a 3.3 Volt, 4 W di dissipazione, tecnologia SL per il risparmio energetico, funzioni ampliate per il multiprocessing).
A parte lo stand della Intel, dove era possibile ammirare una parete intera di PC Pentium di vari costruttori, differenti modelli erano presenti anche da Acer, Zenith, Digital e Olivetti (compresa una versione desktop e un server a due processori).

Altro esordiente, sempre con il marchio Intel Inside, è stato il nuovo DX4 a 75 e 100 Mhz presente su alcuni notebook (Toshiba, Texas Instrument, Acer, Olivetti) e su sistemi desktop. Oltre a utilizzare la moltiplicazione del clock (25 Mhz sul bus e 75 interni, 33 sul bus e 100 interni) i chip DX4 integrano funzioni per il risparmio energetico (fondamentali per i notebook e utili sui desktop), alimentazione a 3.3 Volt e una potenza di calcolo a metà strada tra il DX2 66 Mhz ed il Pentium 60 Mhz.
Le funzioni per il risparmio energetico ora vengono sfruttate anche sui modelli da tavolo, non solo sui notebook, in modo da poter ridurre i consumi di corrente. I Green PC, come vengono definiti, sono infatti in grado di spegnere o rallentare le varie unità componenti del personal (CPU, HD, Monitor), e dopo un certo tempo di inattività portando i consumi a livelli molto bassi (anche sotto i 30 W).
Molto contenuta la presenza al CEBIT del Power PC (stand Apple e IBM) che, pur essendo alla sua prima uscita, non è stato messo molto in evidenza.
Oltre al VESA Local Bus, oramai più che diffuso e utilizzato, al CEBIT si è registrato il boom del PCI, un bus locale a 32 bit in grado di fornire ottime prestazioni (fino a 132 MByte/sec) oltre ad alcuni vantaggi rispetto al VL-bus. Il primo, e più importante per molti utenti, è l'autoconfigurazione delle schede: una volta inserita una scheda PCI nello slot questa automaticamente si cercherà un interrupt e un indirizzo libero. Un altro vantaggio è l'indipendenza del PCI dal tipo di microprocessore utilizzato (Intel, Motorola, MIPS, Sparc, etc..) oltre alla possibilità di avere personal che, oltre ai connettori PCI, implementano bus ISA, EISA, VL-bus o Microchannel. La soluzione più diffusa sulle varie mainboard taiwanesi è stata quella costituita da 3 slot PCI, 3 VL-bus e due ISA (speriamo che arrivino al più presto anche da noi).
Per quanto riguarda le schede PCI i prodotti presenti erano parecchi (controller ISA e SCSI-2, VGA e VGA accelerate, schede di rete) e i nomi più che famosi: Promise, Future Domain, Western Digital, Actix, Diamond, S3, Orchid e tanti altri.
Sempre in tema di espansioni ha trovato conferma lo standard PCMCIA cui era dedicato quasi mezzo padiglione. Le schede PCMCIA sono caratterizzate da dimensioni molto ridotte (come una carta di credito) e da consumi altrettanto modesti (solitamente meno di 1 W). Esistono schede PCMCIA di 3 tipi (tipo 1,2 e 3) che si differenziano per lo spessore utilizzabile. Usano il tipo 1 le flash card (memorie che mantengono i dati anche se non collegate al personal) e le memory card; per i connettori di tipo 2 si trova un po' di tutto (modem/fax, schede di rete, controller SCSI, schede audio, schede di trasmissione agli infrarossi o via radio, hard disk di piccole dimensioni) il tipo 3, invece, è il regno degli hard disk con dimensioni fino a 250 MByte

Che ne dite di questo bell'Hard Disk (2 pollici e mezzo) da 170 Mb sotto vuoto? Prossimamente in tutti i supermercati d'Europa...

Per chi ha soldi da buttare, ecco i drive da 3" e 1/2 in oro massiccio... (ok, ok, sono d'orati, niente di più...).

Eccola qua, la scheda audio più ricercata dell'ultimo periodo: la Gravis Ultra Sound a 16 bit.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Proseguendo con le cose strane... dei bordi colorati per dare un look personalizzato al proprio monitor. Nella foto il modello numero cinque: Giudetta!

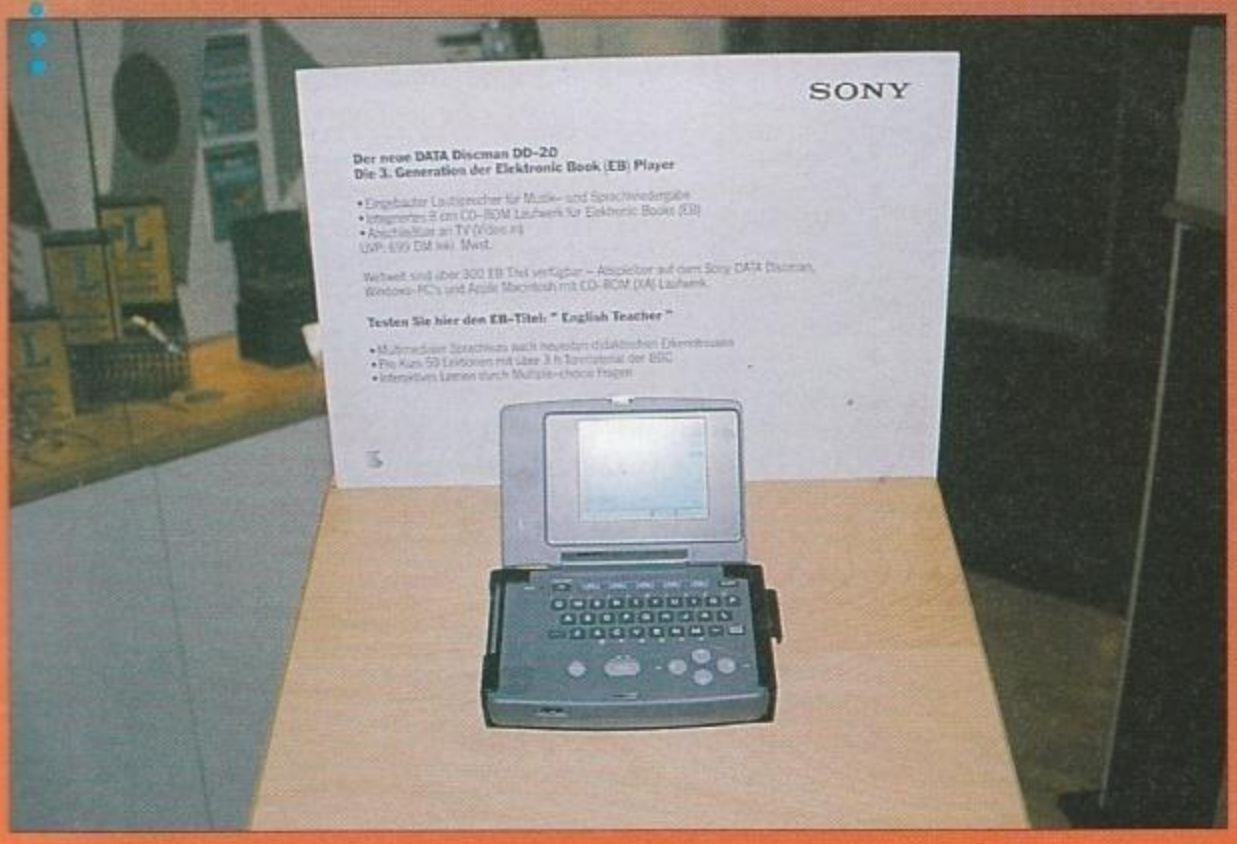
Roba da Bovas per quanto riguarda le periferiche inutili: un monitor che fa d'acquario con un ardisco in funzione(!!!) al suo interno.

(Western Digital, Conner, Maxtor e altri).
Gli slot PCMCIA presenti fino a poco tempo fa unicamente sui notebook ora possono essere utilizzati anche su personal normali grazie a delle schede, che si inseriscono nei connettori ISA, in grado di pilotare 2 o 4 slot PCMCIA.
Un po' ovunque si potevano incontrare prodotti multimediali, dai nomi più famosi ai piccoli produttori ognuno aveva in catalogo almeno una scheda audio, un lettore di CD-ROM e una scheda di acquisizione video. Nel settore delle schede audio i modelli entry level si stanno spostando velocemente verso i 16 bit mentre le schede al top spesso sono dotate di DSP (Digital Signal Processor), sintesi Wave Table e memoria su scheda per utilizzare i campioni come strumenti.
Nuovi prodotti con queste caratteristiche sono stati presentati da Creative (ha rinnovato quasi interamente la sua linea di prodotti), Orchid, Turtle Beach, Logitech, Advanced Gravis e Media Vision.
Per quanto riguarda i lettori di CD ROM, dopo i modelli a doppia velocità, ora è anche possibile trovare quelli a tripla (Nec, Creative) o quadrupla velocità (Nec).
Molto interessante un modello esterno portatile della Media Vision dotato di interfaccia SCSI che permette di staccare un pezzo del lettore (contenente interfaccia ed elettronica per l'uso con il PC) lasciando solo la parte contenente motore e testina. Grazie ad appositi pulsanti di controllo il pezzo rimanente può essere usato come lettore portatile di CD-Audio.
Parlando sempre di memorie ottiche Sony ha presentato il Data Mini Disc che permette di registrare fino a 140 MByte su una cassetta Mini Disc (lo stesso lettore può essere usato anche per i Mini Disc audio).
Nel campo delle periferiche per la stampa i modelli a getto di inchiostro stanno aumentando la loro quota grazie ad ottime prestazioni unite a costi contenuti. Molti produttori, inoltre, hanno esposto stampanti laser a basso costo (tra 900.000 e 1.500.000) in grado di rendere questo tipo di periferiche più abbordabili per il mercato consumer.
Quasi nessuna novità di rilievo per quanto riguarda il software, la notizia più interessante (e attesa da più di tre anni) è la versione Windows di DBase della Borland che dovrebbe essere rilasciata ufficialmente verso giugno.
Chi si aspettava di vedere Windows 4 (o Chicago come viene chiamato in codice) dovrà pazientare ancora un po', probabilmente se ne riparlerà a fine '94.
Dopo questa carrellata sulle ultime novità dell'information technology presentate al CEBIT non rimane che aspettare i prodotti nei negozi (e in redazione, quella di PC Action, per le recensioni) che certamente non tarderanno ad arrivare.

Filippo Costa

E prodigio della tecnica: i joypad a raggi infrarossi...

Il lettore dati a supporto Mini Disc della Sony.



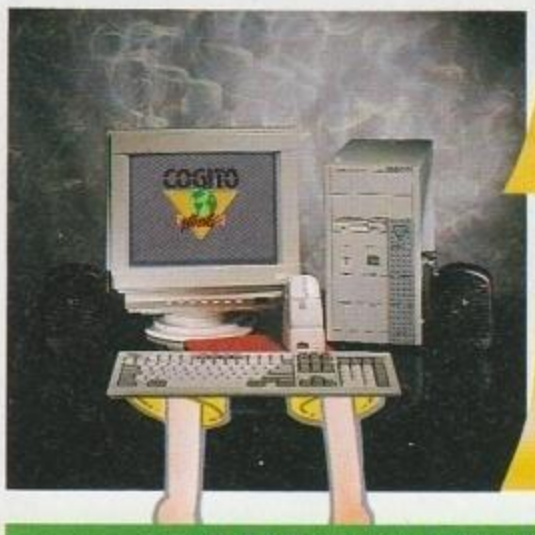
E per concludere in bellezza la Motherboard PCI col Pentium.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COGITO
Il Computer "facile"!

Noi della Cogito abbiamo costruito i nostri Computer proprio con cura, li abbiamo dotati di tutti gli strumenti più moderni, e adesso che sono grandi e ben carrozzati avremmo voluto che si sistemassero solo con Manager e Professionisti ben avviati.
Invece i Computer Cogito vanno proprio con tutti: studenti, anziani e anche giovanissimi. È tutta colpa di questa promiscua multimedialità.



486 DX2 66
L. 3.200.000

486 DX 33
L. 2.860.000

486 SX 33
L. 2.560.000

BASTA UNA TELEFONATA!

Se sei un tipo esigente ed esperto, rassicurati: COGITO è un marchio conosciuto nel mondo, e in più ti offre "2 anni di garanzia totale" su pezzi di ricambio e manodopera ed il rimborso dell'intera somma corrisposta, qualora, entro 30 giorni dall'acquisto, non ti ritenessi per qualsiasi motivo soddisfatto. Per ordinare, o per conoscere il prodotto più adatto alle tue esigenze, chiama il servizio **"COGITO ON LINE"** dal lunedì al venerdì dalle 9.30 alle 18.00 - ☎ **02/55700576**, oppure invia un fax allo 02/55700587. Tutti i prezzi sono Iva esclusa e sono soggetti a variazioni senza preavviso poiché legati al dollaro.

Perché è "facile"!

- ✔ Perché va d'accordo con tutti: dai più giovani, ai professionisti più esigenti
- ✔ Perché basta uno squillo e lui/lei corre direttamente a casa tua
- ✔ Perché è veramente a buon mercato, ma ad altissime prestazioni
- ✔ Perché è multimediale, cioè la sa lunga sulle più diverse discipline
- ✔ Perché se non sai ancora come "si fa", te lo spieghiamo noi con una Videocassetta, molto "istruttiva"

Attenzione! Tutti i nostri Computer sono forniti di:

• Case minitower • 4 MB RAM • **SVGA 1024·768 16 milioni di colori** Local Bus VESA Windows accelerator • Monitor colori SVGA 1024·768 o.28 • Tastiera italiana 101 tasti • **Controller VESA IDE Multi IO**: 2 seriali 1 parallela 1 game • **HDD 212 MB** • FDD 3.5" 1.44 MB • MS DOS 6.2 + Windows 3.1 originali in italiano con manuali • Mouse seriale 3 tasti con Mouse Pad • **Scheda musicale soundblaster compatibile** • **Casse amplificate** • Copertine copritastiera e copricomputer • Pacchetto software **Cogito:** *Wolfenstein 3D:* l'appassionante gioco Nazi-Killer - *Cogito Home:* data base uso familiare • Videocassetta illustrativa.

Cogito è anche upgrade, ultra-convenienti hardware e software multimediale.

2 ANNI DI GARANZIA TOTALE!
intel inside
Tutte le nostre motherboards sono upgradabili con la semplice sostituzione del processore e dispongono di 2 slots local bus VESA.

COGITO World

Il modo più comodo per usare il cervello

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

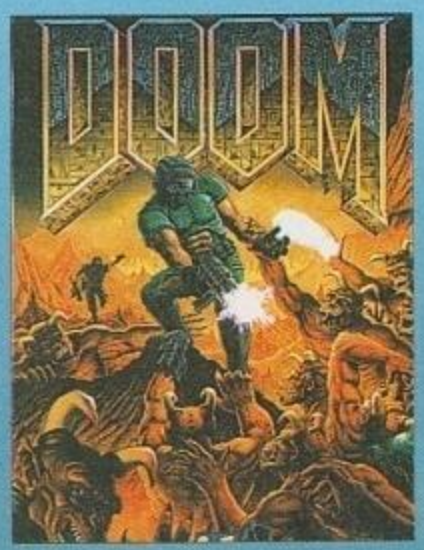
SOFTWARE & CO.

NEWS

Confessatelo... che dopo aver letto la recensione di Doom comparsa sul numero di Febbraio siete impazziti alla ricerca dell'introvabile, almeno qui in Italia, confezione originale... Bene, da oggi questo non è più un problema, visto che il capolavoro della Id Software è adesso ufficialmente importato anche da noi.

Facciamo comunque un passo indietro, se ben ricordate proprio su quello stesso numero di Febbraio avevamo pubblicato la notizia di un nuovo distributore di software originale italiano, che avrebbe iniziato le sue operazioni in quei giorni. Come forse avrete già capito, Doom rappresenta un po' il fiore all'occhiello del suo attuale catalogo, ma non è certo questo l'unico prodotto degno di nota. Pur senza voler in alcun modo entrare in competizione con Leader e CTO, la Software e Co. sta infatti cercando di acquisire un discreto numero di case, fra quelle rimaste "disponibili", orientandosi prevalentemente verso il mercato PC e in particolar modo quello CD-Rom. Fra gli altri titoli in listino vi segnalo quindi ATP della Sublogic, Flight Simulator 5.0 e relativi dischetti scenario, incluso l'ultimo di Washington (tutti con il manuale in italiano), Metal & Lace della Megatech (recensito sul numero di Febbraio) e tutti gli ultimi prodotti Codemasters (l'ottimo Micromachines e il meno convincente Cosmic Spacehead). Per quanto concerne l'Amiga il nome di maggior richiamo è sicuramente Amos Pro e il rispettivo compiler...
Un accenno finale alla gamma completa di joystick e periferiche della Thrusmaster che, come forse saprete, rappresentano il massimo attualmente in circolazione, disponibili anche la pedaliera per simulatori di volo e il volante per i giochi di guida.

Per eventuali contatti rivolgersi a:
Software & Co.
Via Garibaldi 30
21100 Varese
Tel 0332-330094
Fax 0332- 331108



MASTER PIX
Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

TUTTE LE ULTIME NOVITA'

SOFTWARE E HARDWARE PER
AMIGA-MSDOS-CD ROM
SUPERNINTENDO-NEO GEO-
GAME BOY-GAME GEAR
MEGADRIVE-LYNX-
GIOCHI E UTILITY
PER AMIGA 1200- CD 32BIT

PER LE CONSOLE SI NOLEGGIANO LE CARTUCCE

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430

PREZZI SPECIALI AI RIVENDITORI

TITOLO	AMI	IBM
Alone in the Dark II		129.000
Arcade Pool	Tel.	
Batman Returns	49.000	79.000
Campaign II	89.000	99.000
Champ.Manager 93/94 ita	79.000	69.000
Cool Spot	79.000	
Cosmic Spacehead	Tel.	
Cyberpunk	59.000	
Darkmere	Tel.	
Dennis	69.000	
Dungeon Hack		99.000
F1	59.000	69.000
F117	109.000	
Flight Simulator Toolkit		119.000
Flight Simulator V		139.000
Genesia	79.000	
Globdule	69.000	
Gobliins III	89.000	99.000
In Extremis		109.000
Inca II		139.000
Isle Of The Dead		99.000
Jurassic Park	59.000	79.000
Larry VI		139.000
Legacy of Solaris		Tel.
Metal & Lace		109.000
Patriot		109.000
Perihelion	Tel.	
Pinball Fantasie		99.000
Quest For Glory IV		109.000
Rally		89.000
Red Crystal		109.000
Sam And Max Ita		139.000
Scenary FS5 New York		89.000
Scenary FS5 Paris		99.000
Scenary FS5 San Francisco		109.000
Shadow Caster		129.000
Super Frog		89.000
T.F.X		119.000
Terminator II arcade	69.000	79.000
Tornado		99.000
Troddlers		79.000
Tube Warrior A1200	69.000	
Turrican III	69.000	
Tv Sexy Show		99.000
Ultima VIII		139.000
Unatural Selection		139.000
Winter Olympics	89.000	99.000
Wiz'n'Liz	69.000	
Zool 2	59.000	

TITOLO	AMI	IBM
Beneath A Steel Sky	99.000	109.000
Bubba'N Stix	69.000	
Cannon Fodder	69.000	
Dangerous Street A1200	69.000	
Dracula		89.000
Dragon Knight III		Tel.
Elfmania	Tel.	
Fantasie Empire		129.000
Grabriel Knight		119.000
Heimdall II		Tel.
Indy Car Racing		99.000
Innocent	89.000	99.000
Legend Of Kyrandia II ita		109.000
Magic carpet		Tel.
Mortal Kombat	69.000	79.000
Pinball Dream		89.000
Police Quest IV		119.000
Puggsy	Tel.	
Second Samurai	Tel.	
Settlers	89.000	
Sim City 2000		129.000
Simon The Sorcerer	89.000	99.000
Stardust	Tel.	
Startreck II	89.000	109.000
Terminator Rampage		119.000
Them Park		Tel.
ATP Usa Cd Rom		169.000
Cinenciclopedia Cd Rom		199.000
Crtical Path Cd rom		139.000
Doom Cd Rom		89.000
Gabriel Knight Cd Rom		129.000
Gobliins III Cd Rom		149.000
Inca II Cd Rom		159.000
Journeyman Project Cd Rom		99.000
Labyrint Of Time Cd Rom		129.000
Lawnmower Man Cd Rom		99.000
Microcosm Cd Rom		149.000
Pacific Strike Cd Rom		Tel.
Patrician Cd Rom		99.000
Rebel assault Cd Rom		149.000
Sherlock Holmes III Cd rom		89.000
Sound Explorer Cd rom		149.000
Strike Commander Cd Rom		139.000
Striker Cd Rom		129.000
T.F.X Cd Rom		119.000
Tie-Fighter Cd Rom		Tel.
Tornado Cd Rom		109.000
Windows Set Cd Rom		69.000
Wolf Pack Cd Rom		89.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Se le avventure sono il tuo forte ..

CADARIO

Westwood STUDIOS

UNO SPLENDIDO COCKTAIL DI GRAFICA, SONORO E SEMPLICITA' NARRATIVA.

ANCORA PIU' APPASSIONANTE, DIVERTENTE ED INTUITIVO DEL SUO PREDECESSORE: THE LEGEND OF KYRANDIA.

SVARIATI ENIGMI E SITUAZIONI COMICHE, UN'ENORMITA' DI DETTAGLI, ANIMAZIONE DEI PERSONAGGI FLUIDA E DIVERTENTE.

" Un gioco da non perdere assolutamente, un'avventura divertente da giocare che potrà regalare numerose ore (se non giorni) di vero divertimento ".

K GIOCO 920 ("K" GENNAIO)

" Curato quasi in maniera maniacale, la grafica é bellissima, cartooneggiante, mai stonata, con effetti di ombra e luce che aggiungono un tocco di classe al tutto ".

92% ("TGM" GENNAIO)

NON PUO' QUESTA MAGICA TERRA SCOMPARIRE INESORABILMENTE ...

SPECIFICHE TECNICHE:
IBM PC & COMPATIBILI - 386 20MHZ O SUPERIORI - VGA / MCGA
RICHIESTI: 2 MEGA RAM (1 MEGA DI XMS O EMS) - DISCO RIGIDO CON 20 MEGA DISPONIBILI.
DOS 5.0 O SUPERIORI - DRIVE AD ALTA DENSITA' -
SCHEDE SONORE: AD LIB, AD LIB GOLD E GOLD STANDARD, ROLAND MT - 32/LAPC - I, GENERAL MIDI, SOUND BLASTER, SOUND BLASTER PRO E SCHEDE SONORE COMPATIBILI.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

PC L. 109.900

LEADER DISTRI

NUMERO VERDE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Hand of Fate é il tuo mondo!

FABLES & FIENDS

HAND of FATE

(LA MANO DEL DESTINO)

TUTTI I MAGHI SONO MOBILITATI PER TROVARE UNA SOLUZIONE ...

ECCO L'EROINA DELLA STORIA, PRONTA A DARE INIZIO ALLA SUA MISSIONE ...

Virgin INTERACTIVE entertainment

PARTI, NEI PANNI DELLA GIOVANE MAGA ZANTHIA, ALLA VOLTA DEL CENTRO DELLA TERRA. RECUPERA L'ANTIDOTO IN GRADO DI ARRESTARE LA TERRIBILE FORZA DISTRUTTIVA CHE SI STA LENTAMENTE IMPADRONENDO DELLA MAGICA TERRA DI KYRANDIA . . .

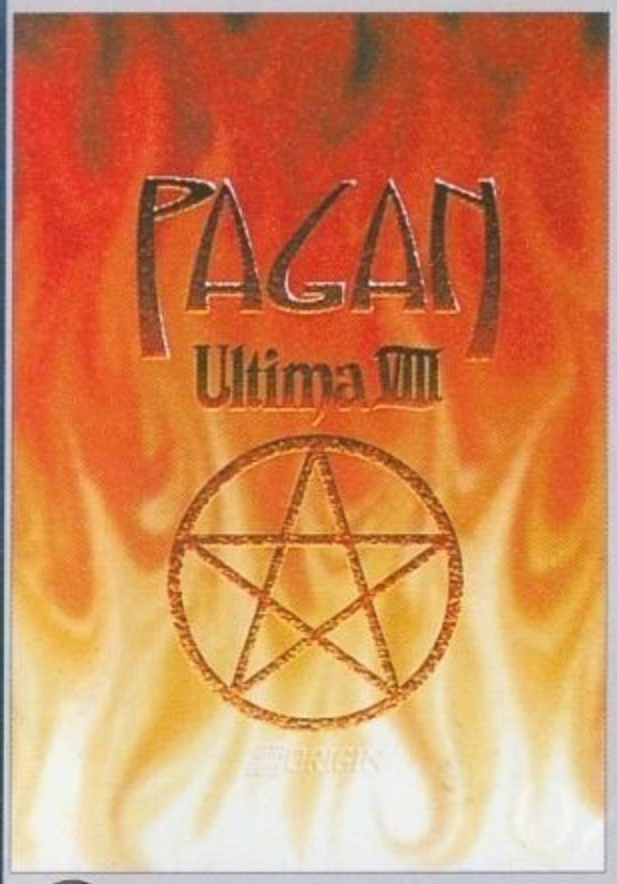
BLAH BLAH RHUBARB AND II ARE TRADEMARKS OF XXX, INC. BLAH BLAH RHUBARB GAMES, XXX INC. AND XXX ARE NOT CONNECTED OR RELATED IN ANY WAY TO THE BLAH BLAH RHUBARB GAME. VIRGIN GAMES LTD OR WESTWOOD STUDIOS, INC. LANDS OF LORE IS A TRADEMARK OF WESTWOOD STUDIOS, INC. © 1993 WESTWOOD STUDIO, INC. 1993 VIRGIN GAMES LTD. ALL RIGHTS RESERVED

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



TGM TOP SCORE 95-100

Il Guardiano, la personificazione del Male, l'essere più crudele e malvagio dell'universo è ancora tra i piedi... Questa volta ha deciso di agire direttamente, e contro il suo più acerrimo nemico, l'Avatar, spedendolo in una terra lontana, dove nessuno lo conosce, che obbedisce alle proprie leggi e che soprattutto riconosce nel Guardiano il custode del bene... Una terra popolata da mostri di ogni genere ed esseri malvagi, irta di ostacoli e trappole, governata da quattro divinità legate agli elementi della natura. Un vero paradiso, eh? Benvenuti nella terra di Pagan...

Un altro puzzle basato sulle leve: entrati in questa stanza (scalando il muro, perché la leva all'esterno è rotta) e una volta tirata la leva (che sembra rompersi) accanto alla sedia verrete attaccati da tre zombi. A questo punto la leva tornerà in posizione: NON tiratela e tornate sui vostri passi per scoprire cosa è successo.

All'inizio, questa simpatica isola non era nemmeno nota con il nome di Pagan: gli abitanti erano una fiera razza di guerrieri abbastanza semplici (i classici omaccioni pelosi, quelli che, tanto per intenderci, non vanno tanto per il sottile e non sanno cosa sia il progresso). Il loro pantheon di divinità era costituito dal dio dell'amore (Amorak), da quello dell'odio (Odion) e da quello dell'indifferenza (Apathos... Che alla Origin si siano un po' ispirati all'italiano, per scovare i nomi?). Ben presto però si fece vivo il Guardiano (proprio lui!) che si manifestò dapprima a pochi e annunciò la venuta del Distruttore, un campione del male che avrebbe usato la forza dei quattro elementi (fuoco, acqua, vento e terra) per spazzare via tutto. Solo venerando i quattro elementi sarebbe stato possibile fermare il Distruttore, e a questo scopo venne costruito un tempio in cima a una montagna. In seguito a tutto ciò, i quattro elementi crebbero in forza e assunsero le forme di quattro Titani: Lithos, il Re della Montagna, elementale della terra, Hydros, il Minaccioso, elementale dell'acqua, Stratos, la Voce Mistica, elementale dell'aria e Pyros, il Signore della Fiamma, elementale del fuoco.

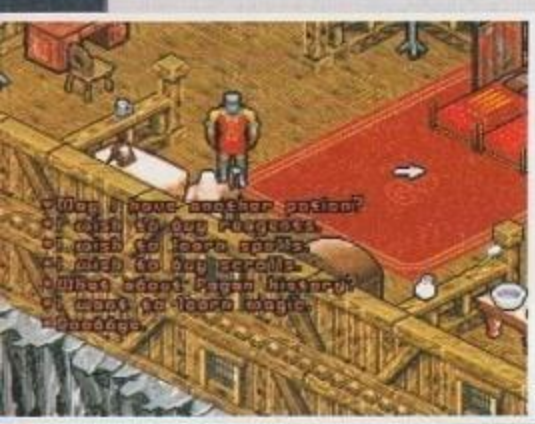
Le tre divinità delle emozioni, adirate per la loro diminuzione di forza, comandarono ai loro seguaci di uccidere i discepoli degli elementali, noti come Pagani. Il Guardiano tornò allora a far udire la sua voce, e scoppiò la guerra tra gli Zealiani (gli adoratori di Amoras, Odion e Apathos) e Pagani. Alla fine le nuove divinità vinsero, ma nel momento di maggior trionfo il Guardiano annunciò la venuta del Distruttore e comandò ai Pagani di ritirarsi dal tempio. I quattro Titani diedero battaglia al Distruttore oscurando il cielo e scatenando gli elementi, e alla fine tornarono dai pagani proclamandosi vincitori.

I Titani però, per così dire, ci "presero gusto" ad esercitare i loro nuovi poteri, tormentando senza sosta Pagan: la terra tremava senza sosta, il vulcano Morgaelin continuava ad eruttare, i maremoti erano frequenti e le tempeste spazzavano via le terre già desolate. Al fine di placare Lithos venne stabilito un patto in base al quale i morti sarebbero dovuti essere messi al suo eterno servizio, e venne quindi creata la scuola della Necromanzia per poter eseguire le diverse cerimonie atte a consegnare le salme al Re della Montagna. Hydros venne costretto alla resa attraverso complessi incantesimi che lasciarono il suo tempio completamente privo d'acqua, e in cambio della liberazione garantì al suo carceriere il Controllo Atmosferico, introducendo così una seconda scuola di magia trasmissibile però solamente attraverso i discendenti. Stratos donò i poteri della Teurgia ai suoi discepoli, in cambio della loro devozione, mentre Pyros venne imprigionato da alcuni Teurghi che impararono l'arte della Stregoneria e divennero, appunto, Stregoni.

Le caratteristiche dell'Avatar variano a mano a mano che si prosegue nel gioco: la forza e la destrezza aumentano con i combattimenti e anche saltando (è sempre attività fisica), mentre l'intelligenza sale lanciando incantesimi. La forza inoltre determina i punti ferita e il peso massimo che potrete sopportare, l'intelligenza invece determina il numero di incantesimi che potrete lanciare di fila senza stancarvi.

I quattro ordini, ora, sono bene o male l'unica fonte vera di potere dell'isola, anche perché la città di Tenebrae (il solo vero centro abitato del posto) è governata dal pugno di ferro di Tempest, l'esponente più importante della scuola del Controllo Atmosferico.

E tutto questo cosa c'entra con l'Avatar, con Britannia e con la serie Ultima in genere? Semplice, il Guardiano in tutta la sua malevolezza ha deciso di sbarazzarsi una volta per tutte del suo arcinemico e, evidentemente impossibilitato a distruggerlo direttamente, lo ha cacciato su Pagan, la terra in questione. Come al solito il nostro eroe, reduce da mille battaglie e scontri apocalittici, ogni volta che cambia posto si trasforma nel perfetto scarsone, incapace di reggere una spada o di lanciare il più semplice incantesimo. In questo stato semi amebico viene ripescato (il Guardiano l'ha lanciato in mare in una splendida scena alla "angelo caduto", solo al contrario) dal pescatore Devon, libero pensatore e individuo abbastanza colto. L'Avatar a questo punto si mette in cammino alla ricerca di un mezzo per lasciare Pagan, ed è proprio da questo punto che comincia l'avventura. E si comincia anche con lo stupore: l'interfaccia già "massiccia" del settimo episodio è stata rielaborata per l'occasione, cominciando dal mero aspetto grafico. La visuale non è più dall'alto: tutto il mondo di Pagan appare in prospettiva isonometrica, e il livello di dettaglio è aumentato grazie alle dimensioni maggiorate dei personaggi. Come diretta conseguenza di questa "trovata", sono stati inseriti nuovi elementi come la possibilità di muoversi in verticale arrampicandosi, saltando e così via: per fare un esempio, l'Avatar ora può entrare nelle case dai tetti, può scalare le montagne (un gradino alla volta!), può appendersi al volo a un costone e così via. L'"elemento platform" è sfruttato da numerosi punti in cui piattaforme mobili o a scomparsa rappresentano il maggiore inconveniente, introducendo così una nuova dimensione al gioco. Anche i combattimenti sono cambiati radicalmente: non esiste più l'opzione "fai

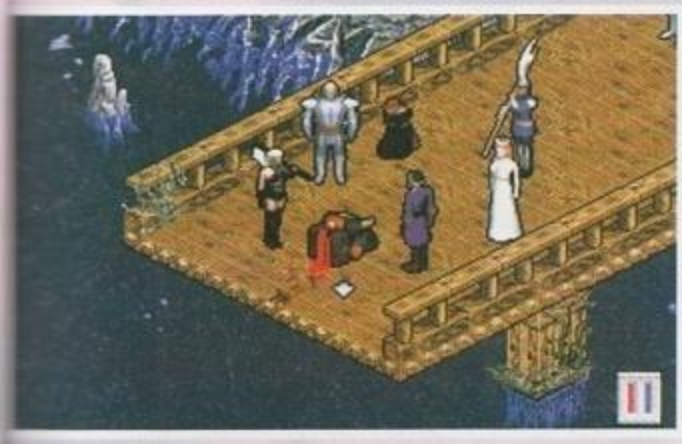


Mitran è più che disposto a fornirvi reagenti, pergamene e incantesimi - a un certo prezzo, però. Se siete a corto di sangue, ossa o che so io pensateci su due volte prima di correre da questo simpatico nonnetto, visto che i suoi prezzi non sono bassissimi.

Decisamente l'Avatar non si sa scegliere i nemici: in una volta sola, ha a che fare con un Golem e un Kith. Niente male!

http://www.oldgamesitalia.net/

Questo è Beren lo Stregone. Non fatelo arrabbiare, non rubate nulla dalla sua casa, non attaccate i cittadini di tenebrae e non fatevi pescare a rubare nelle case degli altri, perché potrebbe anche arrabbiarsi, al che vi farebbe saltare in aria (letteralmente) facendovi a pezzi (ancora letteralmente).



La decapitazione iniziale: tutti quanti parlano di "film interattivi", "sequenze animate" e così via, ma guardate cosa può fare un po' di buona volontà...

a botte", da questo episodio infatti è possibile comandare direttamente il nostro alter-ego via mouse, e attraverso determinate

Ogni volta che ammazzate qualcuno (o qualcosa) controllate il cadavere (se c'è!), perché potreste trovare (come in questo caso) soldi, armi o altri oggetti quali pozioni, bombe molotov (!?) o pergamene.

combinazioni è possibile colpire con l'arma, scalciare, spostarsi e parare (un picchiaduro!). Altro cambiamento per il sistema degli incantesimi: dal semplice (si fa per dire) grimorio del settimo episodio si è passati a una complessa sequenza di oggetti-focus, reagenti e libri di incantesimi. Un po' più incasinato ma molto più affascinante.
Completamente immutato, invece, tutto il resto: i dialoghi con i personaggi sono rimasti realistici e interessanti, la documentazione interna del gioco è davvero immane (un po' più contenuta rispetto al settimo episodio, in libreria comun-

Troverete lastre di metallo come queste sparse un po' per tutta Pagan: se avete già visitato Mithrian, avrete la possibilità di teletrasportarvi liberamente dall'una all'altra per risparmiare tempo sulle "passeggiate" o per evitare di attraversare posti troppo pericolosi.

Piattaforme a scomparsa o mobili come queste saranno tra i nuovi ostacoli che potrete incontrare durante le vostre peregrinazioni. La prospettiva forzata di tanto in tanto trae in inganno, e allora non si può fare altro che salvare ogni due minuti...

que c'è da divertirsi), e per risolvere i vari problemi è necessario lavorare molto di cervello e di muscoli. Ancora una volta per risolvere la faccenda, il nostro Avatar dovrà vedersela con creature soprannaturali (gli stessi quattro Titani) e con il Guardiano, resta solo da vedere COSA esattamente dovrà fare nel nono episodio, che pare verrà chiamato Ascension...

Marco Auletta & Stefano "BDM" Petrullo

Una volta consegnato il pugnale, assisterete alla cerimonia che l'Apprendista terrà per il Necromante ormai in fin di vita. A questo punto ci sarà un nuovo Necromante, che sceglierà voi per diventare il nuovo Apprendista...

BESTIARIO

Perché mai in tutto il mondo di Ultima 8 non esiste uno Zoo?
Per il semplice motivo che, come potrete leggere qui di seguito, gli animali non sono troppo simili a quelli "terrestri", sono cattivi, grossi, grassi e brutti... ma tanto però!

KITH

Grossi e vivacemente colorati queste specie di ragni giganti sono davvero pericolosi, principalmente a causa del loro micidiale veleno. Solitamente questa specie di aracnide troppo cresciuto non vive in cattività. A chi verrebbe voglia di tenere un ragno lungo due metri in giardino?

TORAX

Un rettile grosso e lento, simile a un dinosauro (ma di misura ridotta). E' normalmente un animale docile, ma guai a farlo arrabbiare: in questo caso infatti manifesta tutta la sua cattiveria e forza (dovuta principalmente alla stazza). Viene addomesticato e utilizzato per trasportare pesanti carichi e la sua pelle è eccellente per fare dei vestiti.

CHANGELING

Ecco una delle razze più carogna di Ultima 8: nella loro forma più comune sono dei veri e propri uomini deformati, testa grossa e gambe piccole, ma in combattimento possiedono la capacità di assumere le sembianze e tutte le caratteristiche del proprio avversario o del paesaggio circostante. Nessuno ha mai avuto la possibilità di capire in che modo questi esseri cambino la propria forma visto che, quando vengono uccisi, scompaiono nel nulla.

TROLL

Questi sono groooooooosssi e cattivi. Vanno in giro con una clava a dir poco enorme e sono parecchio lenti. Ad ogni modo se doveste incontrarne uno pensateci su due volte prima di attaccarlo, la loro lentezza è inversamente proporzionale alla loro forza. Attenzione!

SEEKER

Se andando in giro per le terre di Pagan incontrate un occhio con attaccata una bocca avete trovato un campione di questa specie. Si pensa che il Seeker sia frutto di un esperimento magico mal riuscito, altre teorie sostengono invece che questi esseri siano ciò che rimane del Distruttore (per ulteriori chiarimenti andate a leggervi la recensione).
I Seeker non sono né carnivori, né tantomeno erbivori, nessuno li ha mai visti mangiare e pochi sono sopravvissuti a un loro attacco. Apparentemente il loro scopo di vita è la devastazione totale: vagano senza meta fino a che, avvistato un essere vivente che non vada loro a genio, lo attaccano uccidendolo barbaramente. Il motivo di questa ferocia è sconosciuto. Se sconfitti esplodono lanciando piccoli pezzi di ossa affilati e cartilagine con lo scopo di provocare ferite all'avversario.

AERIAL SERVANT

Sono tutti uomini morti prima di finire delle opere importanti, sono usati dai Titani come messaggeri e assistenti di Stratos. Di norma non attaccano gli uomini.

DAEMON

Delle vere e proprie armi di distruzione grazie alle loro potenti braccia e alla capacità di lanciare delle fireball. Le spade comuni non li scalfiscono.

GHOST

E qui non mi pare servano grosse spiegazioni. Ricordatevi soltanto che possono farvi del male anche se indossate un armatura bella potente. Se volete ucciderli dovrete combatterli con un'arma magica...

GHOUL

Praticamente degli zombi, corpi animati appartenenti a gente morta da poco tempo. Sono dei combattenti piuttosto scarsi, lenti e poco veloci. Se li incontrate e non avente niente di meglio da fare blastateli pure... Tanto di guadagnato!

SKELETON WARRIOR

Sono ex guerrieri al servizio di Lithos e dei Necromanti. Sono parecchio agili e piuttosto forti (ma come fanno visto che sono così magri?). Difficilissimi da uccidere definitivamente.

http://www.oldgamesitalia.net/

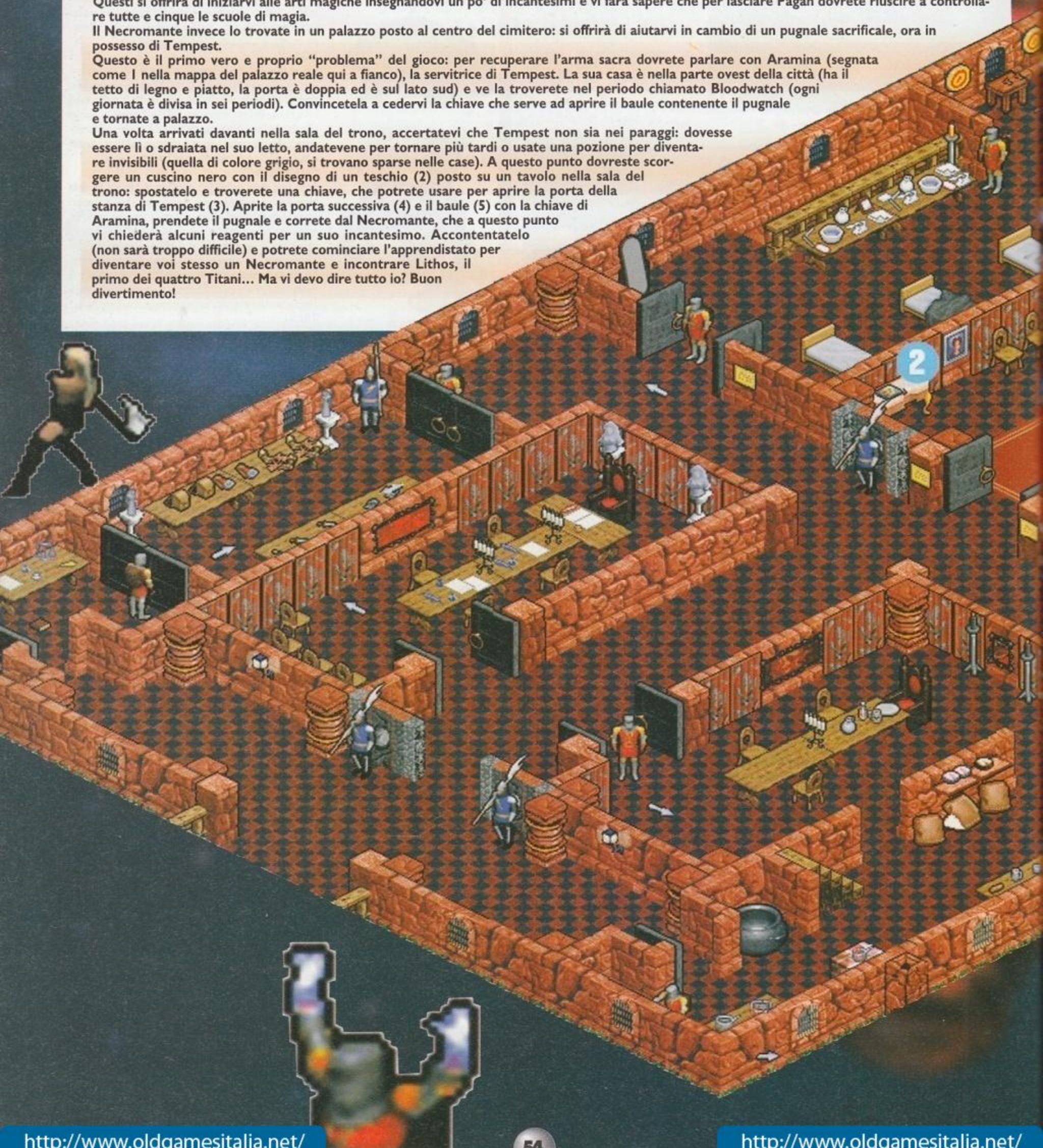
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAGAN
Ultima VIII

IL MANUALE DEL PICCOLO AVATAR

Il problema principale di Pagan è paradossalmente costituito dalla sua completezza e dalla libertà che viene lasciata al giocatore. Quando l'Avatar comincia a muovere i suoi passi all'interno della città di Tenebrae, non compaiono né vecchi imploranti né donzelle in pericolo. I guai, a differenza di quello che succedeva con Ultima VII (dove vi chiedevano di indagare su un omicidio), ve li dovrete andare a cercare: partendo dal presupposto che il vostro obbiettivo principale è, bene o male, lasciare Pagan, dovrete raccogliere più informazioni possibili. Quello che vi conviene fare innanzitutto è parlare con Devon (il pescatore che vi trae in salvo all'inizio), farvi dare più informazioni possibili e poi dirigervi verso la biblioteca nella parte ovest della città.
Qui molto probabilmente incontrerete Bentic (se non c'è, tonate più tardi o cercatelo a casa): parlando con quest'ultimo otterrete un bel po' di informazioni (tutte cose che, comunque, potrete leggervi sul manuale), e avrete anche la possibilità di chiedere come lasciare il posto. Il bibliotecario vi consiglierà di parlare allora con il Necromante e con Mithran, due maghi discretamente potenti. Mithran lo potrete trovare recandovi nella sezione della città contenente il palazzo di Tempest e andando a nord. In questa sezione della città dovreste trovare una stalla, un altro paio di costruzioni e un tizio che sta facendo pascolare i suoi torax. Più o meno nei paraggi di questo tizio (che si chiama Gwillim) dovreste trovare una caverna: superatela e arriverete in un altro spiazzo, dove potrete trovare senza problemi la casa di Mithran.
Questi si offrirà di iniziarvi alle arti magiche insegnandovi un po' di incantesimi e vi farà sapere che per lasciare Pagan dovrete riuscire a controllare tutte e cinque le scuole di magia.
Il Necromante invece lo trovate in un palazzo posto al centro del cimitero: si offrirà di aiutarvi in cambio di un pugnale sacrificale, ora in possesso di Tempest.
Questo è il primo vero e proprio "problema" del gioco: per recuperare l'arma sacra dovrete parlare con Aramina (segnata come 1 nella mappa del palazzo reale qui a fianco), la servitrice di Tempest. La sua casa è nella parte ovest della città (ha il tetto di legno e piatto, la porta è doppia ed è sul lato sud) e ve la troverete nel periodo chiamato Bloodwatch (ogni giornata è divisa in sei periodi). Convincetela a cedervi la chiave che serve ad aprire il baule contenente il pugnale e tornate a palazzo.
Una volta arrivati davanti nella sala del trono, accertatevi che Tempest non sia nei paraggi: dovesse essere lì o sdraiata nel suo letto, andatevene per tornare più tardi o usate una pozione per diventare invisibili (quella di colore grigio, si trovano sparse nelle case). A questo punto dovreste scorgere un cuscino nero con il disegno di un teschio (2) posto su un tavolo nella sala del trono: spostatelo e troverete una chiave, che potrete usare per aprire la porta della stanza di Tempest (3). Aprite la porta successiva (4) e il baule (5) con la chiave di Aramina, prendete il pugnale e correte dal Necromante, che a questo punto vi chiederà alcuni reagenti per un suo incantesimo. Accontentatelo (non sarà troppo difficile) e potrete cominciare l'apprendistato per diventare voi stesso un Necromante e incontrare Lithos, il primo dei quattro Titani... Ma vi devo dire tutto io? Buon divertimento!



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IO CI VORREI GIOCARE MA...

Ma se non possedete un computer d'elite Ultima VIII rimarrà un miraggio vista la configurazione richiesta. Noi ci abbiamo giocato su un Intel 486DX2 e si muoveva discretamente (tranne lo scrolling che scatta un po'. Ma non smetterò mai di dire che lo scrolling in questo genere di giochi non conta più di tanto)(Alla Origin sono sicuramente dei geni e degli artisti, ma come puri programmatori hanno ancora molto da imparare... NdMax). Il minimo che Richard Garriot richiede è rappresentato comunque da un 486DX, Ms Dos 5.0 o superiore e scheda grafica VGA. Per ciò che riguarda il mouse dovrete avere un driver abbastanza recente compatibile Microsoft versione 7.0 o Logitech versione 6.0 o superiori. Per ciò che riguarda lo spazio su hard disk dovrete avere un minimo di 35 mega liberi. Anche la RAM è importante (ed esosa), 4 mega di Ram di cui 450K di convenzionale e ben 3496K di memoria estesa (XMS).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAGAN
Ultima VIII

COME LANCIARE UNA FIREBALL E VIVERE FELICI

Diventare dei potenti maghi in Pagan non è una cosa facile. Il "sistema magico" adottato dal nuovo gioco Origin è infatti molto più complesso rispetto al precedente episodio. Esistono quattro scuole ufficiali, più una "libera": Necromanzia, Teurgia, Controllo Atmosferico, Stregoneria e Taumaturgia (ne parleremo comunque più avanti). Ognuna di esse segue un procedimento differente dalle altre per il lancio degli incantesimi, comprendenti reagenti, una varietà di "focus" (oggetto che serve a mettere a fuoco l'energia e la concentrazione) e così via. Vediamole un po' da vicino!

NECROMANZIA

La magia della terra. Parte dal presupposto che all'interno di tutte le cose viventi risieda un'energia. Una volta che la forma di vita in questione muore una parte della sua energia rimane racchiusa nel corpo. Lithos, titano della terra infonde a coloro che presceglie la possibilità di avere potere sulla morte e, naturalmente, sulla terra.
Il focus di un incantesimo di questa scuola è rappresentato da un piccolo sacchettino contenente i reagenti richiesti per l'incantesimo, reagenti comunque abbastanza semplici da recuperare, e da una speciale "chiave" da usare per invocare Lithos. I discepoli di questa scuola possono fare cose come parlare coi morti, provocare terremoti, creare dei golem e così via.

CONTROLLO ATMOSFERICO

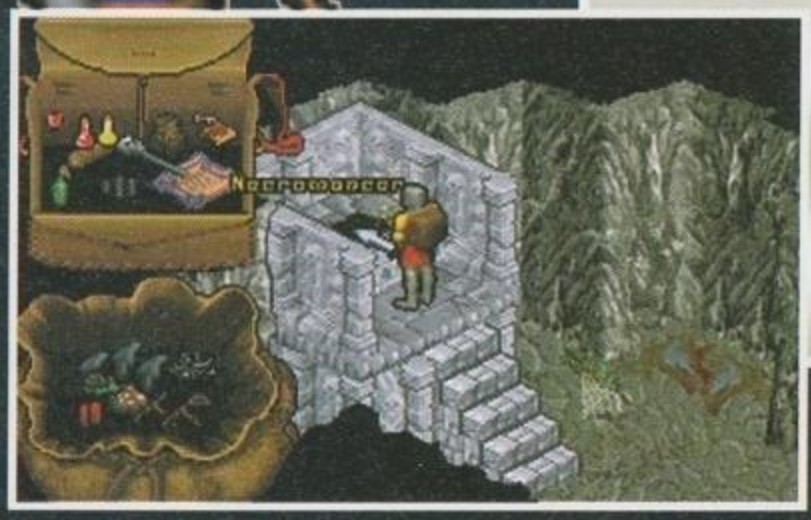
Questa scuola infonde ai suoi discepoli la facoltà di controllare l'acqua e i tuoni. Chi possiede queste abilità può camminare sull'acqua, evocare lampi e cose del genere. Da notare che un discepolo di questa scuola non richiede, per esercitare il suo potere, reagenti, oggetti vari o altro in quanto tutte le energie vengono amplificate e incanalate da Hydros, Titano dell'acqua. Il Controllo Atmosferico non è però una qualità che si possa apprendere con facilità, visto che viene segretamente tramandata attraverso la discendenza.

TEURGIA

L'ordine dell'illuminazione che si rifà al potere di Stratos non ha bisogno di reagenti di sorta, essendo basato sulla teoria che purificare sé stessi, focalizzando le energie interne della mente, renda inutile la ricerca di potere nel mondo circostante il discepolo. Un teurgo ha a sua disposizione la capacità di diventare invisibile, saltare più in alto sfruttando l'ausilio dell'aria ed evocare un muro invisibile in grado di impedire a tutte le forze nemiche di attaccarlo.

STREGONERIA

L'arte del fuoco e della distruzione globale ispirata da Pyros, titano del fuoco. Per esercitare la stregoneria è necessario portare a termine dei rituali usando alcuni reagenti e un focus che può essere rappresentato da alcuni oggetti o simboli, incluso il famigerato pentacolo. Solo uno stregone particolarmente allenato e potente può tenere testa al tremendo potere di Pyros. Qualche esempio? Niente di più facile: esplosioni, piogge di fuoco, evocazioni di demoni fiammeggianti...



TAUMATURGIA

Ultima scuola, usa il meglio delle quattro precedenti senza essere basata su nessun titano particolare. I focus della Taumaturgia sono rappresentati dai libri degli incantesimi, e sono necessari alcuni reagenti davvero rari. Una volta acquisita le necessaria padronanza è però possibile evocare piogge di meteoriti, tuoni e una creatura in difesa del taumaturgo.

Uno dei primi "puzzle" di Ultima VIII: sulla strada per raggiungere Mithrian vi imbatterete in questo bel set di leve, giocherellateci un po' finché tutte quante non faranno muovere l'argano al centro e tornate alla leva che avete incontrato in precedenza per aprire l'immane cancello che vi bloccava il passaggio.

Il pescatore Devon, prima di finire in galera, può esservi parecchio utile, visto che conosce parecchie cose su Pagan. Purtroppo però è sospettato di "attività sovversive" da parte di Salkind, e finisce nei sotterranei del castello subito dopo la consegna del pugnale sacro al Necromante.

Le battaglie in Pagan possono essere parecchio difficili, soprattutto quando gli avversari sono molti più di voi. In questa foto, l'Avatar deve ancora affrontare due zombi dopo averne ammazzati altri due: fortunatamente ha avuto modo di lanciare un incantesimo per far accorrere al suo fianco un guerriero scheletrico, che in questo momento sta dando battaglia al suo simile.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

BDM

Eccezzionale! Non ci sono davvero altre parole per descrivere la magnificenza grafica e "giocabilistica" del nuovo, grande, capolavoro della Origin. Sin dalla presentazione si nota la professionalità di questa casa di software texana che, dopo un periodo di parziale cedimento (Wing Commander Academy e il discusso Privateer) è decisamente tornata sulla cresta dell'onda con Ultima VIII. La sensazione che si prova quando si comincia a giocare è stupefacente, non più la visuale dall'alto che, per quanto bella, oggi sarebbe risultata un po' troppo datata, bensì un isometria magistralmente realizzata con degli sprite davvero grossi, ottimamente animati (l'Avatar si muove in una maniera spaventosamente fluida con i suoi 1200 frame d'animazione totali) e soprattutto incredibilmente vari.
La Origin non si è fortunatamente limitata a cambiare la visuale (già sforzo notevole di per sé), ma ha anche reso l'Avatar più agile. Come infatti avrete letto nella recensione, l'eroe di Britannia può ora saltare e arrampicarsi sui muri (per raggiungere zone altrimenti inaccessibili). Pensate che è persino possibile saltare da tetto in tetto "alla Lupin III"... E vai di interattività! Certo lo scrolling è un po' scattoso, ma in un gioco di ruolo come questo conta davvero poco (dopo dieci minuti non ci farete neanche più caso).
Anche parlando della musica non posso non elogiare la Origin per i motivi davvero atmosferici, anche se il punto forte è rappresentato senza dubbio dagli effetti sonori: il rumore dei passi (tanto per fare un esempio) non è sempre uguale, provate a camminare sull'erba o su una tavola di legno... sentirete la differenza. Un vero tocco di classe.
La mappa di gioco sarà anche grossa un quarto di quella mostruosa presente in Ultima VII, ma tutto sommato penso che questo sia più un pregio che un difetto: con una mappa troppo grossa il mondo di Pagan avrebbe corso il rischio di essere troppo dispersivo (e comunque, anche così, in una settimana intensiva di gioco abbiamo l'impressione di averne esplorata solo una piccola parte!).
Il sistema di controllo funziona bene, basta farci un attimino la mano e poi vi dimenticherete la tastiera, tutto interamente via mouse: correre, saltare, arrampicarsi, raccogliere e usare gli oggetti.
Un appunto invece va fatto al sistema di gestione dell'inventario. Il vostro zaino infatti è materialmente piccolo e raccogliere troppi oggetti provocherà una sovrapposizione di questi al suo interno. Tutto questo risulta a volte davvero scomodo, visto che spesso è utile recuperare un particolare oggetto in fretta. Poco male, non si può avere tutto dalla vita. Gli NPC si comportano in maniera abbastanza realistica, vanno in giro, combattono e vivono generalmente in maniera credibile.
Ma veniamo ora al punto giocabilità, il più importante di tutti: appena cominciata la partita si prova stupore e interesse per tutto quello che vi circonda, ma ci vorrà un po' di tempo prima di riuscire a combinare qualcosa di concreto. Inizialmente, infatti, non avrete nessuno scopo se non quello di capire come fare a trovare un modo per scappare dal mondo di Pagan, ed ecco che allora si va in giro, si parla un po' con tutti e si ruba. Sì, si ruba di tutto: pozioni, libri, armi ecc. Tutto questo per garantirvi una certa preparazione in caso di un combattimento (il nuovo sistema di lotta è davvero grandioso). Dopodiché si aspetta, si gira fino a che si contatta quel particolare personaggio che permette all'avventura il suo inizio manifestando tutti i pregi di cui vi ho parlato sino ad ora.
Un altro piccolo difetto è rappresentato dalle magie. Fare un incantesimo comporta infatti un grosso dispendio di soldi (per comprare i reagenti) e di tempo per imparare tutti i rituali di tutte le scuole, sinceramente preferivo il sistema adottato in Ultima VII, ma penso che sia solo una questione di abitudine.
Ad ogni modo, io la prima sera che l'ho installato ci ho giocato dalle 20:00 alle 2:00 senza pausa alcuna... sei ore di fila sono tante, specie se volate senza che nemmeno me ne accorgessi.
Se avete un 486 non potete perdervi Ultima VIII, sarebbe come andare al mare senza fare il bagno o prendere il sole...

In questa allegra costruzione avrete modo di usare il vostro primo vero incantesimo: con i giusti reagenti, la conoscenza necessaria e il benestare del Necromante potrete infatti aprire una breccia nel muro di pietra e incontrare il vostro viaggio verso Lithos e il suo regno...

Anche l'ambiente si mette contro l'Avatar: non solo quest'ultimo teme l'acqua (affoga in due secondi), ma ha anche dei problemi a passeggiare nella lava. Ci credereste? Se finite nella melma incandescente avete possibilità di salvarvi, se finite a mare invece siete morti e basta...

PC

Sono senza parole. Ultima è sempre stato, per eccellenza, la serie più pallosa che si sia mai vista nell'ambito dei videogiochi, per lo meno nella personalissima graduatoria del sottoscritto. Non sono mai stato appassionato dai primi episodi, e mi sono riconciliato con la sua affascinante atmosfera solo grazie al settimo episodio, un connubio di profondità e tecnica più che notevole (i primi quattro eran davvero pietosi, il quinto era già qualcosa in più, il sesto fu il primo a 256 colori e con una introduzione decente). Questo ottavo capitolo riesce ad avere un impatto ancora più potente del suo predecessore (o dovrei dire dei suoi predecessori, visto che tra data-disk e seconda parte alla fine di scatole con scritto "Ultima VII" ne sono apparse quattro), grazie a un più attento sfruttamento dello spazio, a una storia affascinantissima e a una nuova visuale che introduce numerosi nuovi puzzle.
Strano ma vero, la prospettiva forzata trasforma un classico gioco di ruolo in una specie di gioco d'azione misto a qualche platform: di tanto in tanto, tra arrampicate, salti e spostamenti di oggetti mi sembrava di essere tornato ai tempi di Raffles per C64 (ricordate? Quello con i topi da guerra e i canarini che assomigliavano a dei tacchini volanti. Un mito!).
La possibilità di muovere l'Avatar all'interno di un mondo fisicamente credibile e eccezionalmente documentato è la prima cosa che colpisce, tant'è che il primo impulso che viene è quello di raccogliere ogni singolo oggetto "perché potrebbe servire" e di leggere ogni singola riga scritta su ogni fogliettino (cosa che tra l'altro è consigliabile... Su un rapporto di una guardia per esempio si trovano i nomi delle ore del giorno, informazione abbastanza utile e che non appare sul manuale). Dopo il classico periodo di "sperimentazione" (lo si passava anche in Underworld) si comincia a ingranare con il gioco, anche se come al solito bisogna scoprire completamente da soli come e cosa è necessario fare. Semplicemente per avere una vaghissima idea del vostro obbiettivo (e in effetti bisogna ammettere che all'inizio Pagan è un po' oscuro) dovrete parlare con numerose persone, non parliamo poi di quando vi verranno affibbiati veri e propri incarichi che vi porteranno via ore e ore di gioco perse tra combattimenti vari e affannose ricerche.
La soddisfazione e l'appagamento che però si provano con il completare dei vari compiti è grande: tanto più vi sarà difficile raggiungere un determinato obbiettivo, maggiormente sarete spinti a proseguire. Potrei andare avanti per delle pagine intere con i complimenti, magari parlandovi dell'incredibile commento sonoro costituito da una serie di musiche davvero affascinanti e da tonnellate di effetti sonori d'ogni tipo (quando ammazzate qualcuno con una particolare mazza chiamata Slayer si sente addirittura il rumore di un tuono), della quantità assurda di animazioni del protagonista (e degli avversari), della qualità grafica eccelsa, della quantità mai vista di particolari, della vastità dell'area di gioco (inferiore a U7 ma sempre grande), della mancanza assoluta di incongruenze della storia... Appunto, potrei andare avanti per pagine intere, ma preferisco tornare a giocare a Ultima VIII, tra assalti di non-morti e trabocchetti mortali, avvincente come un film e interessante come un libro. E dire che il mio gioco preferito è Street Fighter II...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

TUTTO IL SOFTWAR PER PC & AMIGA

Favoloso OMAGGIO

GRATIS con u acquisto di almen L. 100.00 un fantastico port dischetti 40 post

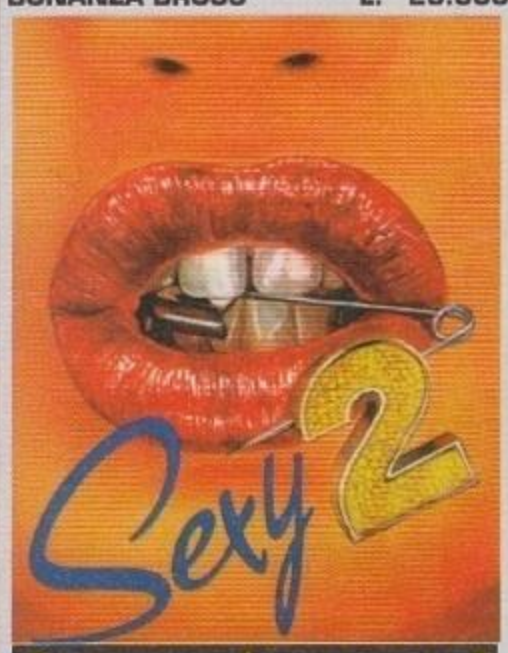
SOFTWARE PC

3D WORLD BOXING	L. 39.900	JURASSIC PARK	L. 79.000
A320	L. 99.000	KASPAROV'S GAMBIT	L. 139.000
ACES OVER EUROPE	L. 129.000	KID PIX	L. 39.900
AIR COMBAT	L. 129.000	KING DOMS	L. 119.000
AIR FORCE COMMANER	L. 99.000	KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 69.000
AIR WARRIOR	L. 99.000	LA BELLA E LA BESTIA	L. 89.000
ALIEN BREED	L. 99.000	LARRY 6	L. 139.000
ALONE IN THE DARK 2	L. 129.000	LEXI CROSS	L. 29.900
ATP	L. 119.000	LITTLE DEVIL	L. 129.000
B-WING	L. 69.000	MERCENARIES	L. 109.000
BATTLE CHESS 4000	L. 39.900	MONKEY ISLAND 2	L. 109.000
BATTLE ISLE '93	L. 69.000	MORTAL KOMBAT	L. 75.000
BLACKJACK	L. 79.000	MOSCOV NIGHT	L. 79.000
BRIDGE CHAMPION	L. 99.000	NHL HOCKEY	L. 139.000
BRUTAL FOOTBALL	L. 79.000	NIGHT SHIFT	L. 39.900
CAMPAIGN II	L. 99.000	NIPPON SAFES INF	L. 39.000
CASINO ADVENTURE	L. 119.000	PATRIOT	L. 109.000
CASTELVANIA	L. 39.900	PGA TOUR GOLF	L. 39.900
CHESSMASTER 4000	L. 89.000	PRINCE OF PERSIA 2	L. 119.000
CIVILIZATION	L. 129.000	PRIVATEER	L. 139.000
COLOSSUS 4 BRIDGE	L. 39.900	PRIVATEER SPEECH P.	L. 69.000
COOL WORLD	L. 39.900	RED CRYSTAL	L. 118.000
CYBER RACE	L. 109.000	ROGER RABBIT	L. 79.000
DAILY HORSE RACING	L. 29.000	RYDER CUP	L. 79.000
DELUXE STREEP POKER	L. 29.000	**SAM & MAX ITALIANO**	**L. 119.000**
DELUXE STRIP POKER 2	L. 39.900	SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
DR. JOHN - ITALIANO	L. 59.000	SERVE AND VOLLEY	L. 39.900
EYE OF THE BEHOLDER III	L. 109.000	SEXY TV SHOW	L. 99.000
FALCON 3.0	L. 99.000	SHADOW CASTEL	L. 139.000
FANTASY EMPIRE	L. 119.000	SHADOW OF THE COMET	L. 129.000
FOOTBALL MANAGER	L. 39.900	SILVERBALL	L. 89.000
FRONTIER	L. 99.000	**SIM CITY 2000 ITALIANO**	**L. 129.000**
SIM LIFE	L. 99.000		
SIMON THE SORCERERS	L. 99.000		
SISTHEMA	L. 109.000		
SPACE HULK	L. 99.000		
STREET FIGHTER 2	L. 79.000		
STRIKE COMMANDER	L. 139.000		
SUPERTETRIS	L. 39.900		
SYNDACATE	L. 109.000		
SYNDACATE: AMERICAN REVOLUTION	L. 69.000		
T2: ARCADE GAME	L. 75.000		
TEATRE OF WAR	L. 29.900		
TECHNO NINJA	L. 59.000		
TEX	L. 39.900		
T.F.X. SIMULATOR	L. 115.000		
THE CARL LEWIS CHALL.	L. 39.900		
THE KEYS TO MARAMON	L. 39.900		
TIME QUEST	L. 39.900		
TOPOLINO 123	L. 79.000		
TOPOLINO ABC	L. 79.000		
TORNADO	L. 99.000		
TORNADO:DESERT STORM	L. 59.000		
TUNDERHAWK	L. 39.900		
TV SPORT BOXING	L. 39.900		
TV SPORT BASEBALL	L. 39.900		
ULTIMA UNDERWORLD	L. 139.000		
UNLIMITED ADVENTURES	L. 119.000		
VIDEO POKER	L. 79.000		
WEEN	L. 89.000		
WING COMMAND. ACCAD.	L. 109.000		
WINTER OLIMPIC	L. 89.000		
WORLD ATLAS	L. 139.000		
WORLD TRIS	L. 39.900		
X WING MISSION DISK	L. 69.900		
X-WING	L. 139.000		
XENON 2	L. 39.000		
YSERBIUS	L. 129.000		

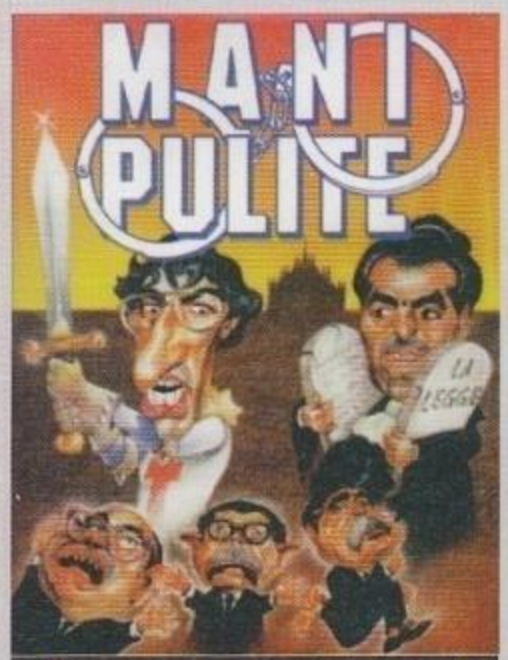
F.S. SCENARY ITALY	L. 119.000
GABRIEL KNIGHT	L. 119.000
GO SIMULATOR	L. 69.000
GOAL	L. 79.000
GOBLIN 3	L. 139.000
GRAND PRIX	L. 109.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 39.900
HARD NOVA	L. 29.900
HARRIER ASSAULT	L. 99.000
HEIRS TO THE THRONE	L. 119.000
HOLE IN ONE	L. 69.000
HONEY THE CLOWN	L. 79.000
IMPERIAL PURSUIT	L. 79.000
INCA 2	L. 139.000
INDY CAR	L. 89.000
INDY: FATE OF ATLANTIS - ACTION GAME	L. 79.000
ADVENTURE GAME	L. 109.000

SOFTWARE AMIGA

3D WORLD SOCCER	L. 39.900	BUBB N' STRIX	L. 69.0
3D WORLD TENNIS	L. 39.900	BURNING RUBBER	L. 69.0
4 CLASSIC GAME	L. 19.000	CANNON FODDER	L. 69.0
A-320 AIRBUS	L. 99.000	CHAMPAING II	L. 89.0
ALIEN 3	L. 59.000	CHUCK ROCK 2	L. 39.9
ALIEN BREED II	L. 79.000	COLOSSUS CHESS	L. 39.9
ASSASSIN	L. 39.000	COMIC SETTER	L. 39.9
BATTLE ISLE '93	L. 69.000	CONTINENTAL CIRCUS	L. 19.0
BATTLE SHIP	L. 19.000	COOL SPOT	L. 79.0
BEYOND ICE PALACE	L. 19.000	DESERT STRIKE	L. 69.0
BOB'S BAD DAY	L. 59.000	DIGGERS	L. 89.0
BODY BLOWS GALACTIC	L. 89.000	DISK MASTER II	L. 39.9
BONANZA BROSS	L. 29.900	DOG OF WAR	L. 19.0
		DOUBLE DRAGON II	L. 19.0
		DOUBLE HIT	L. 39.9
		DYLAN DOG	L. 29.9
		F1 DOMARK	L. 59.0
		FAIMAN	L. 69.0
		FORMULA 1	L. 29.9
		FRONTIER (ELITE 2)	L. 79.0
		FRONTIER	L. 79.0
		FURY OF THE FURRIES	L. 79.0
		G.P. TENNIS MANAGER	L. 39.9
		GENESIA	L. 79.0
		GLOBAL GLADIATOR	L. 59.0
		GOAL	L. 69.0
		GOBLINS 3	L. 89.0
		GOLF MICROPROSE	L. 69.0
		GRAND PRIX	L. 79.0
		HIRED GUNS	L. 79.0
		JURASSIC PARK	L. 59.0
		KEEF THE THIEF	L. 29.9
		LETHAL WEAPON	L. 39.9
		LION HEART	L. 59.0
		LORENZO IL MAGNIFICO	L. 29.9
		LOTUS TRILOGY	L. 59.0
		MEAN DRENAS	L. 59.0
		MORTAL KOMBAT	L. 69.0
		NIGHT BREED	L. 19.0
		NIPPON SAVES	L. 39.0
		OVERKILL	L. 49.0
		PASSIGN SHOT	L. 19.0
		PRO TENNIS TOUR	L. 19.0
		PROJECT X	L. 29.9
		RETE 2	L. 59.0
		ROBOCOD J. POND 2	L. 79.0
		SEEK&DESTROY	L. 59.0
		SENSIBLE SOCCER	L. 69.0
		SIM LIFE	L. 89.0
		SIMON THE SORCERER	L. 99.0
		SKID MARKS	L. 69.0
		SPACCE HARRIER II	L. 19.0
		SPACE HULK	L. 69.0
		SPORT COLLECTION	L. 49.0
		STAR FLIGHT 2	L. 39.9
		STAR TREK 25TH ANNIV.	L. 89.0
		STREET FIGHTER II	L. 59.0
		STRIKER CALCIO	L. 39.0
		SYNDACATE	L. 89.0
		TECNO NINJA	L. 59.0
		THE BARD'S TALE	L. 39.9
		THE CHAOS ENGINE	L. 69.0
		TORNADO	L. 89.0
		TUBE WARRIORS	L. 69.0
		URIDIUM 2	L. 69.0
		WEEN	L. 79.0
		WINTER OLYMPICS	L. 89.0
		WOLF VIEW	L. 39.0
		WOODY'S WORLD	L. 69.0
		WORLD OF LEGEND	L. 69.0
		XENON	L. 19.0



IL GIOCO PIU' DIVERTENTE !
DISPONIBILE PER AMIGA E PC DOS (3 DISCHI)
OFFERTA L. 59.000



IL GIOCO PIU ATTUALE !
DISPONIBILE PER AMIGA E PC DOS (3 DISCHI)
OFFERTA L. 59.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. PREZZI IVA COMPRES

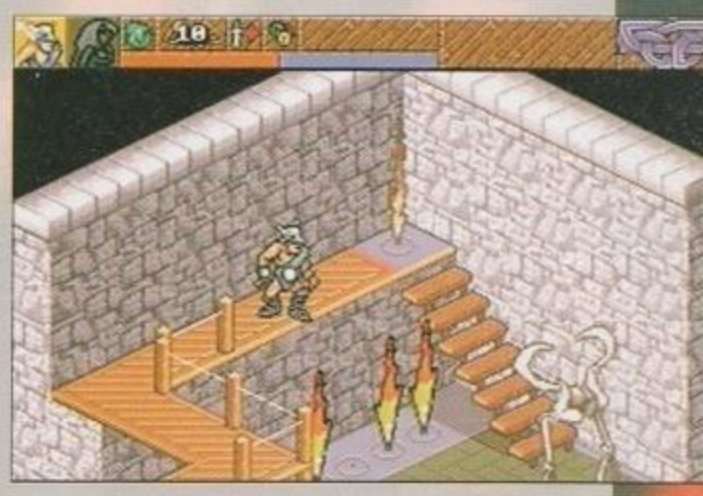
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

A distanza di oltre due anni esce finalmente il seguito di uno dei giochi che, personalmente, più mi ha attratto da quando possiedo l'Amiga. E chissenefrega? Ok, mettiamola così: finalmente è uscito Heimdall II, il sequel dell'unico, impareggiabile, ineguagliabile, inossidabile capolavoro di Jerr O'Carrol, grafico, e di tutto il team che ci ha lavorato sopra, i: The 8th Day.

Siamo nel Ragnarok. Cos'è il Ragnarok? Ok, m'avete messo Knock Out alla prima ripresa. 'Spettate qua che vado a prendere l'enciclopedia... Mmh, dunque... dicesi Ragnarok: periodo della durata di circa un migliaio d'anni che (secondo la mitologia nordica) si sarebbe dovuto concludere con la battaglia decisiva tra il Bene e il Male. Quest'era iniziò quando... - effetto dissolvenza - Loki fu esiliato da Asgard, la terra degli dei. Perché fu esiliato? Semplicemente perché in una terra in cui tutti erano fondamentalmente buoni lui, al contrario, era tendenzialmente cattivo, e fu così quindi che venne emarginato da quella divinica società. Incavolatosi come una iena, quest'ultimo tirò un colpo basso ai suoi più acerrimi nemici: Odino, Thor e Frey, i tre più valorosi e potenti dei-guerrieri di Asgard. Rubò così le armi delle suddette divinità (un martello, una lancia e una spada) e le nascose in giro chissà dove. In preda al panico i tre si riunirono per decidere sul da farsi, visto anche che non potevano lasciare incustodita Asgard, poiché probabilmente era proprio quello che voleva lo stesso "fetentone". Odino chiamò così la Heimdall investigazioni, società situata sul Ponte degli Arcobaleni, unico punto di collegamento tra la stessa Asgard a Midgard, la terra dei mortali. Al titolare di quest'agenzia (Heimdall appunto, che tra l'altro era anche il guardiano di tale ponte) fu affidato l'incarico di ritrovare tali armi, incarico che alla fin fine riuscì a portare a termine. Tornato quindi ad Asgard per riconsignare le armi ritrovate, lo stesso Heimdall raggiunse come ricompensa il grado di divinità, ma rifiutando tale dono si accontentò di una filiale della propria agenzia alle Hawaii e di una Ferrari rossa fiammante. Passarono circa duecento anni, anni che Loki trascorse mangiando tube e rodendosi il fegato nel tentativo di trovare un modo per spazzare dalla faccia dell'universo Asgard, tutti i suoi abitanti e quel poveraccio di Heimdall. Arrivò così il giorno in cui Loki finì di creare un proprio impero di mercenari e mostri di vario genere, era pronto a sferrare l'attacco decisivo: forse la temuta fine del Ragnarok era giunta. Con così largo anticipo? Mah, nulla è impossibile e quindi gli stessi dei si riunirono nuovamente per tentare di trovare il modo definitivo di sconfiggere il malefico "brutto ceffo", soprattutto dopo che quest'ultimo, assieme alle sue truppe, mise a ferro e fuoco i villaggi di Midgard (di cui sopra) e Utgard (la terra delle creature bizzarre... elfi, fate e via dicendo). Le divinità trascorsero molte ore a discutere tra una birra e l'altra senza giungere a una conclusione accettabile, poi a Odino venne in mente un fatto curioso capitatogli qualche godziliardo di anni addietro. Così cominciò a raccontare di quando il mondo si stava ancora creando, di quando girando tra un angolo e l'altro dell'universo (è rinomato che l'universo è un poligono) trovò una Stanza dei Mondi (Hall of Worlds, appunto). Questa stanza era caratterizzata da alcuni portali. In alcuni di questi si poteva entrare, in altri no. Quelli in cui vi era libero accesso erano quelli che portavano ai mondi a loro conosciuti: Asgard, Midgard, Utgard e Niflhelm; mentre gli altri, evidentemente no. Odino scoprì anche che vi erano alcune chiavi sparse in giro abili ad aprire e chiudere i suddetti portali e decise così di andare alla ricerca di una di quelle in grado di farlo accedere ai mondi a lui sconosciuti. Beh, tagliando corto e arrivando al punto (era ora! NdMax), in uno di questi mondi trovò un talismano dallo strano potere, e cioè quello di pietrificare chi lo indossava. Ora, Odino, raccontata questa pappardella, concluse il suo monologo dicendo che qualcuno doveva essere così abile da viaggiare per valli e per monti nell'intento di recuperlo visto che, purtroppo, a causa del suo enorme potere, il suddetto fu disassemblato in quattro pezzi, e ognuno di questi pezzi venne nascosto da qualche parte nei mondi conosciuti.

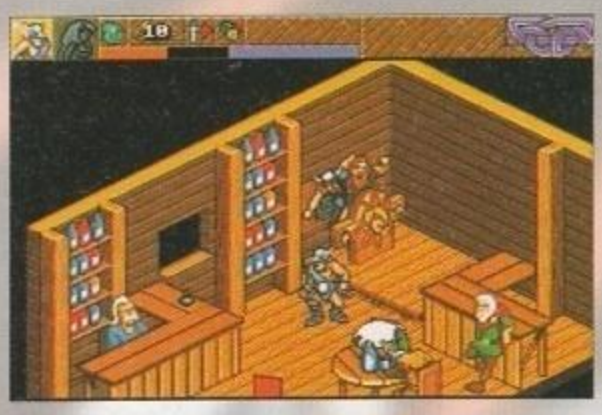


Games machine
STAR PLAYER
90-94

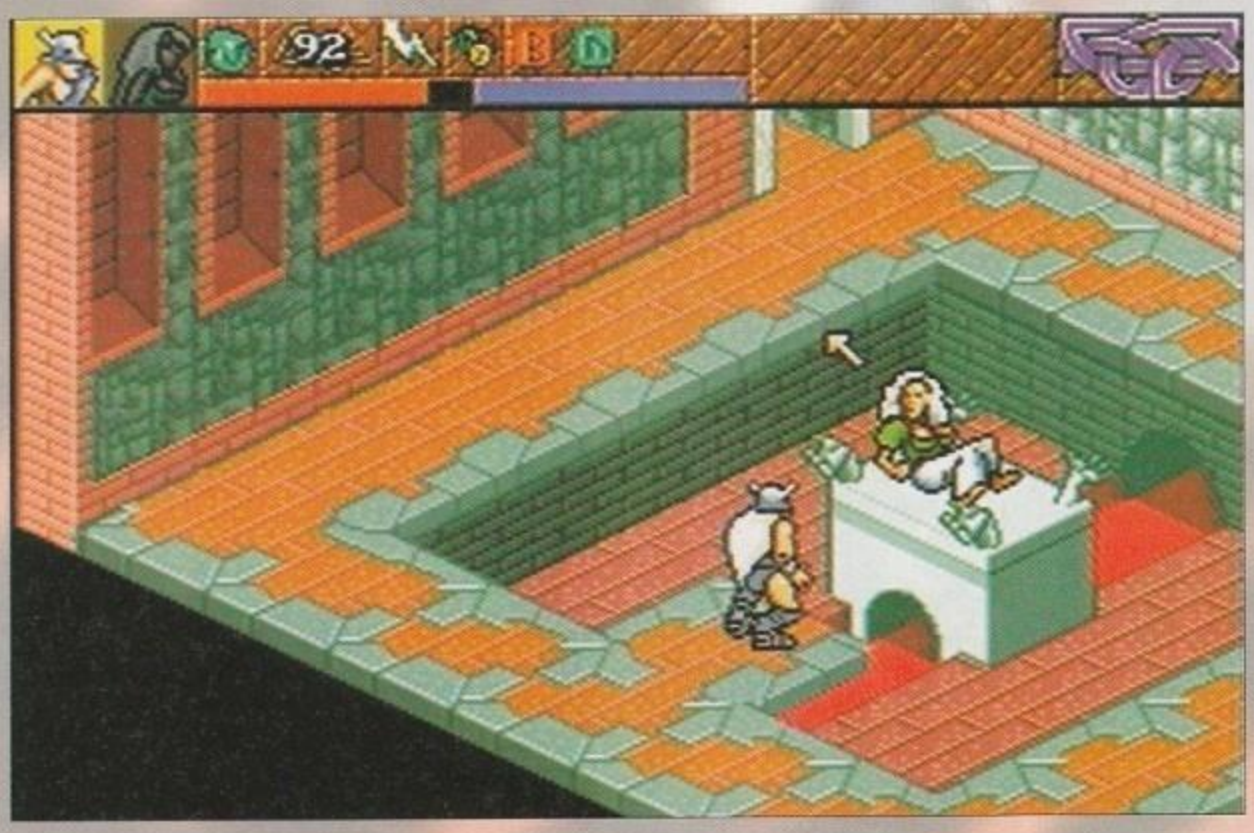
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Si riproponeva quindi il problema di duecento anni prima: nessuno di loro se la sentiva di lasciare Asgard incustodita, nessuno di loro se la sentiva di scendere in posti in cui i loro poteri sarebbero stati annullati (dice infatti la leggenda che se un dio scende a Midgard o a Utgard diventa un comune mortale...). Cosa fare? "Per la mia barba!" esclamò a un certo punto Odino, "questo è un lavoro per..." e tirò fuori la propria agenda telefonica.
"Heimdall P. I. investigazioni buongiorno... Sì, questa è la filiale delle Hawaii. Sì, il titolare è in ufficio. Chi devo dire? Odino?... E di cognome?"...
Come avrete capito Heimdall è tornato e questa volta più incavolato che mai. Il problema è grosso, ma d'altro canto Odino è stato chiaro, e si sa, con lui non si discute. In men che non si dica vi ritrovate così nelle vesti del povero investigatore privato, a tempo perso custode del Ponte degli Arcobaleni. Con lui questa volta c'è solo la sua segretaria, Ursha, a tempo perso Valchiria di prim'ordine (mah, adesso si dirà così...) e la vostra avventura inizia proprio nella Hall di cui sopra. Il vostro equipaggiamento base consiste in una shortsword, che ogni Vichingo che si rispetti deve avere, un arco, delle frecce, un paio di rune e la chiave d'accesso per il portale di Midgard. Problema numero uno: come detto i pezzi del talismano sono sparsi per i vari mondi; bisognerà quindi visitarli tutti per



zione e la scelta base dei colori. Passando all'interfaccia, v'è un appunto da fare. Quando ho realizzato di dover utilizzare sia joystick che mouse (il primo per il controllo del personaggio, il secondo per il controllo dell'interfaccia stessa), sono rimasto un



poterli ritrovare. Problema numero due: avete la chiave d'accesso solo per la terra degli esseri umani, le altre chiavi si trovano sparse chissà dove; bisognerà spulciare quindi mondo per mondo, a cominciare proprio dalla già citata Midgard. Problema numero tre: cominciamo a giocare che mi sono rotto.
Allora, la prima cosa che si nota fin da subito, una volta infilato il primo disco nel nostro drive è la possibilità d'installare il gioco su hard disk, e questo è il primo punto a favore. Andiamo avanti. Iniziando a giocare due cose stupiscono: l'impatto grafico e l'interfaccia. Il primo è davvero notevole, d'altronde le qualità di Jerr O' Correl le conosciamo tutti e comunque abbiamo già avuto modo di apprezzarle nel primo Heimdall e in Premiere. Come già ha scritto JH nella preview da lui redatta il mese scorso, al contrario del suo predecessore, in questo nuovo RPG/Adventure targato Core il lavoro grafico è stato sviluppato direttamente su Amiga, e non su PC, quindi c'è sicuramente un doveroso apprezzamento qualitativo per quel che riguarda la definipo' sconcertato, ma dopo aver girato per qualche minuto in quel fantastico mondo e dopo aver interagito con i primi elementi del gioco sono rimasto piacevolmente sorpreso di come questo sistema risulti alla fine comodo e soprattutto efficace, data soprattutto la nuova gestione dei combattimenti e dell'interazione col fondale. A questo proposito sono veramente tante le cose da dire, quindi taglio corto e ve le accenno subito...
Allora, riguardo al metodo di controllo dei combattimenti c'è da dire che questa volta non ci sono più videate a parte in cui vi trovate davanti a mostroni giganteschi da splatterare a suon di fendenti sullo stampo "mossa giusta al momento giusto altrimenti son dolori", bensì i suddetti scontri si svolgeranno nello stesso schermo dell'azione principale e sarà grazie alla vostra abilità e al vostro tatticismo riuscire a sconfiggere chi di dovere. I combattimenti, in questo modo, risultano molto più immediati e molto più divertenti visto che semplicemente premendo il tasto di fuoco sferrerete il colpo con l'arma che in quel momento avrete selezionato, mentre premendo il tasto di fuoco contemporanemente alla direzione opposta in cui vi trovate parerete i colpi sferrati dal nemico grazie a uno scudo che vi portate sempre dietro. I nemici che incontrerete saranno di varia natura, e quindi con diverse caratteristiche. Agiranno in maniera differente e opporranno più o meno resistenza ai vostri attacchi: addirittura alcuni scapperanno a gambe levate se solo tirerete fuori la vostra spada, altri invece saranno così duri a morire che vi sembrerà di stare prendendo a randellate non un essere vivente, bensì un muro.
A questo punto mi sembra il caso di parlare un po' di questa interfac-

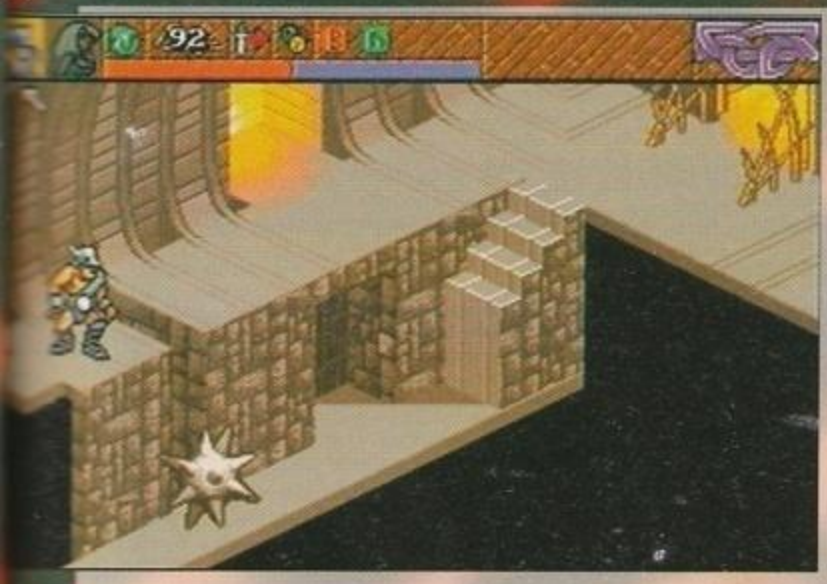
cia classica dei giochi di ruolo e degli adventure, interfaccia che naturalmente in un gioco del calibro di Heimdall non poteva mancare. Come avrete notato dalle foto, nella parte alta dello schermo vi è un pannellino con alcuni simboli, non ho la minima intenzione di spiegarvi tutto, ma sappiate che se clickate col mouse sopra l'icona rappresentante Heimdall avrete il controllo dello stesso, se clickate su quella di Ursha prenderete il controllo di quest'ultima e che se schiacciate sopra l'icona a forma di zaino avrete, naturalmente, l'accesso all'inventario. Una volta qui dentro l'azione sarà congelata, proprio per darvi la possibilità di fare le cose con calma. Potrete analizzare gli oggetti che

http://www.oldgamesitalia.net/

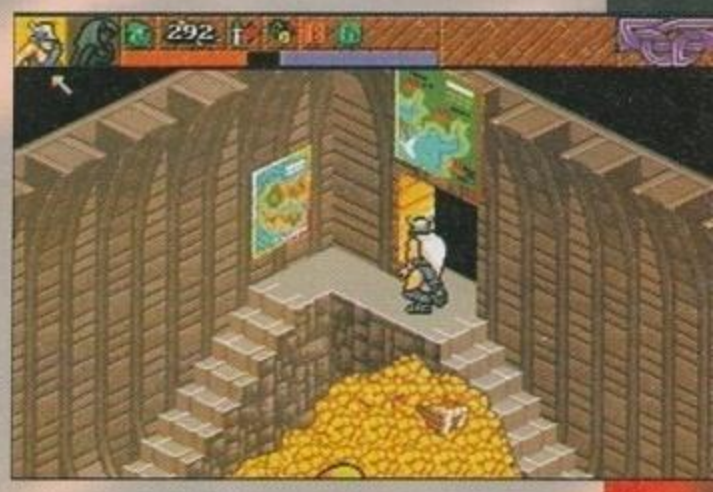
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



rune fin dall'inizio, purtroppo sono solo tre o quattro, le altre le troverete in giro man mano che proseguirete nel gioco, così come troverete le pergamene che vi diranno quali sono le combinazioni "magiche" e soprattutto a cosa servono. Comunque, come già si è capito, per effettuare gli incantesimi dovrete appunto combinare delle rune, ma al contrario di quello che succede con l'apertura dello zaino qui l'azione non viene congelata, cosicché sarete costretti a prepararveli in anticipo se vorrete usare degli speciali attacchi dall'esito altamente distruttivo.
Per quel che riguarda gli altri aspetti del gioco ci sono da dire ancora alcune cose. Dunque, il fine generale già

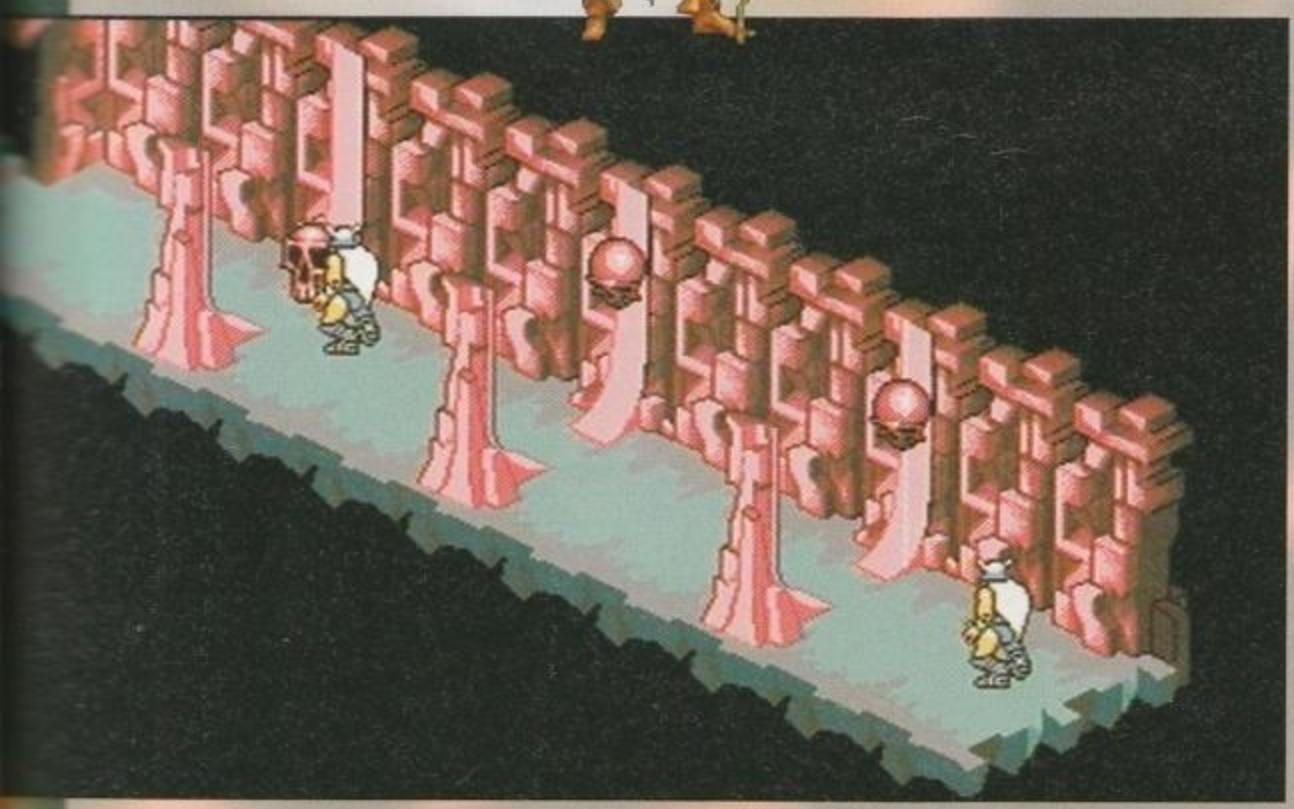


Sotto questo punto di vista Heimdall II è realizzato molto bene, con tutta una serie di enigmi congegnati molto astutamente che non metteranno alla prova solo la parte logica del vostro cervello, ma anche i vostri riflessi e la vostra abilità di videogiocatori, come quando sarete costretti a superare un corridoio con delle mattonelle a comparsa o come il tunnel sotterraneo in cui delle sfere che rotolano vi ostruiscono la strada (Dragon's Lair docet). Il colloquiare con la gente risulta quindi essere molto utile, e a voi, secondo il parere del sottoscritto (visto anche che è l'una di notte e che non so cos'altro dire...), risulterà essere molto utile andare a leggervi i commenti sparsi qui in giro e quindi andarvelo a comprare.

Emanuele "SHIN" Scichilone

avete fino a quel momento raccolto, mangiare qualcosa per riacquistare le forze, indossare armature di vario genere (sempre se le avete trovate), fare acquisti (se siete dove dovreste essere per comprare qualcosa, ovvero un negozio), dare uno sguardo al vostro status o più semplicemente caricare o salvare una partita. Un altro aspetto estremamente interessante è quello di poter eseguire degli incantesimi di vario genere. Per fare questo avrete a disposizione una borsa particolare in cui al suo interno potrete già trovare delle

lo conoscete e già sapete anche che dovrete recuperare le varie chiavi per accedere agli altri portali, ma non pensiate che sia finita qui: ad attendervi ci sono tutta una serie di "sotto puzzle" che in un modo o nell'altro sarete costretti a risolvere per poter proseguire. I vari personaggi che incontrerete vi guideranno infatti nella giusta direzione dicendovi di volta in volta quello che dovrete fare e dandovi suggerimenti sul dove trovare ulteriori informazioni o cose di un certo interesse.



AMIGA

Alla Core hanno di nuovo fatto centro. Heimdall II è tutto quello che era il suo predecessore e molto di più. I miglioramenti apportati alla struttura di gioco non fanno che rendere questo sequel un titolo da Hit Parade dell'anno. Curato sotto tutti i punti di vista è uno di quei giochi che "ti prende e non ti molla fin quando non l'hai finito". Non è per RPGisti incalliti, ma neanche loro non potranno non divertirsi giocandolo: è un ibrido, estremamente riuscito e tremendamente giocabile. La grafica è favolosa e cartooneggiante, il sonoro molto carino e coinvolgente, i puzzle quantitativamente e qualitativamente incredibili. Insomma, un titolo che aspettavo e che non mi ha deluso, per niente.

TECNICA

GIOCABILITA'

INNOVAZIONE

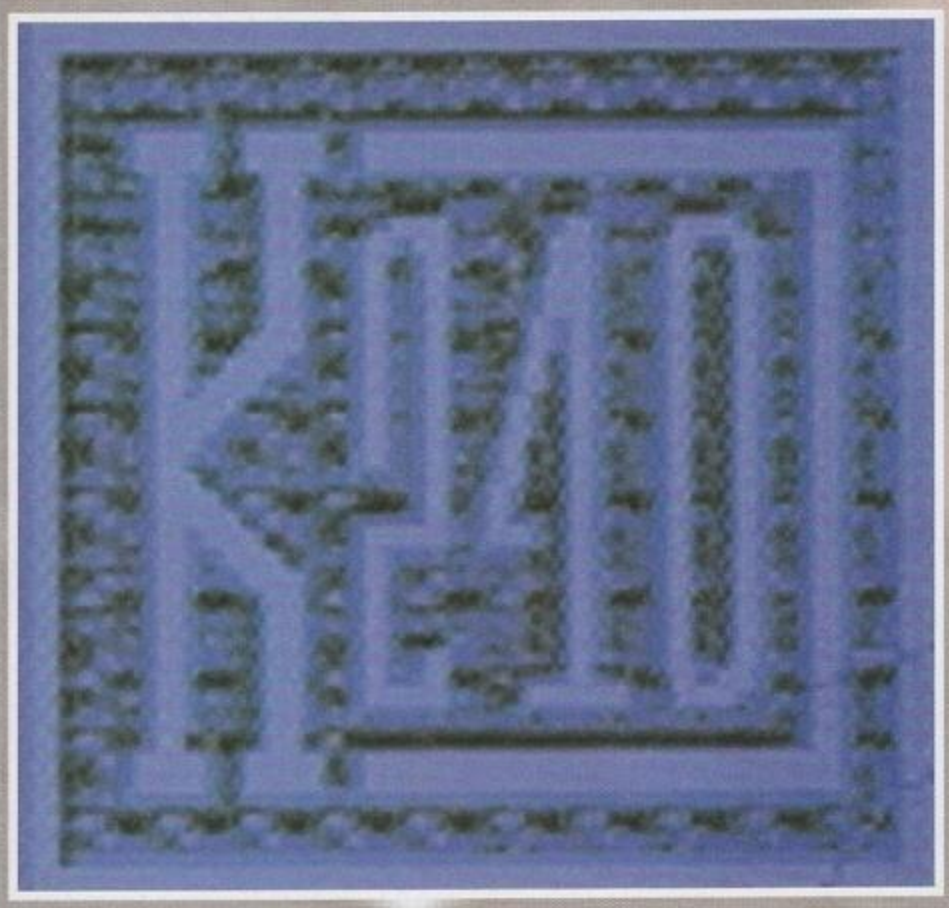
93

GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Nascosto dietro un nome di certo non troppo ispirato, si nasconde invece il seguito ideale di Utopia... Vi ricordate di cosa stiamo parlando?

Sì, non penso che dobbiate fare molta fatica per ricordarvi di Utopia, visto che si è preso 90 e passa per cento sulla maggioranza delle riviste del settore (e non a caso tutte queste varie "onorificenze" campeggiano bellamente sul retro della scatola originale qui davanti ai miei occhi). Il punto è: perché quel nome assurdo? Non potevano chiamarlo assai più semplicemente Utopia 2 per ovvie ragioni di coerenza e di mercato? La risposta viene dai programmatori che, seguendo un costume comune, hanno appositamente rinunciato al numero due perché nelle loro teste questo K240 risulta così più complesso e variegato di Utopia che sarebbe quasi un insulto definirlo semplicemente "un secondo capitolo".

Beh, dopo questa spacconata, sarà meglio spiegare una volta per tutte due cose: 1) che significa K240; 2) cosa c'è di tanto speciale.

Cominciamo subito. Immaginatevi un settore assai remoto dello spazio profondo, popolato da tonnellate di asteroidi (e se mi venite a dire che un solo asteroide da solo può pesare migliaia di tonnellate e che quindi ce n'è uno solo, vi fucilo tutti uno per uno!) strapieni di minerali fino agli occhi.

Cosa accade: che una corporazione di aspiranti arricchiti fiuta l'affare del secolo e si getta a capofitto nella zona, incurante di certi dispacci informativi totalmente disfattisti che la danno per possibilmente popolata da alieni (tanto voi ci siete abituati, comunque!).

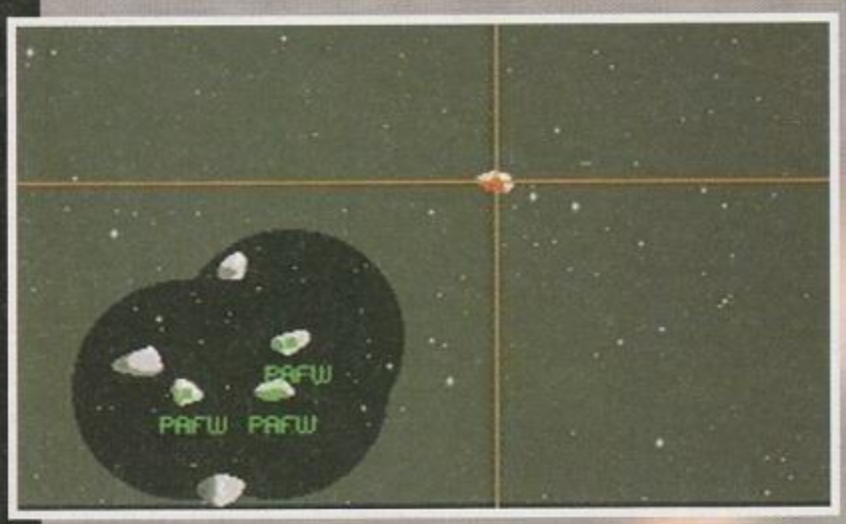
Indovinate il resto? Vi trovate sotto assalto appena vi iperspaziate nella zona? Macché! Troppo facile! Peggio ancora: non trovate segno di anima viva e decidete quindi di costruire una colonia autosufficiente su un promettente asteroide (investendo quindi un mucchio di quattrini). Poi, visto che per principio l'uomo non è mai contento, decidete di estendere il vostro dominio a qualche asteroide vicino (investendo un altro pozzo di quattrini) e proprio sul più bello i vostri scanner cominciano a indicare forme di vita aliena da qualche parte attorno a voi.

Tutto chiaro, ora? La solita minaccia aliena da sterminare per fini altamente ecologici e umanitari (ahem!, forse ho sbagliato qualche lettera: "economici e mortuari" era più corretto!) e tante emozioni da trovare (in realtà, comunque la storia è un filino diversa e ve la lascio tranquillamente scoprire. Quella bella figliuola nell'introduzione che ci sta a fare, se no?).

Beh, eccovi quindi qui a dover costruire colonie su colonie su degli asteroidetti da quattro soldi. Se avete presente Utopia dovreste sapere già quasi tutto. Ai vostri coloni dovete assicurare sufficienti quantità di aria, acqua e cibo, nonché sufficiente energia a tutte le costruzioni. Il che non è poi così difficile: basta orientarsi sul quadro riassuntivo dei singoli bisogni e intervenire alla bisogna. Ma anche in modo mappa si può subito sapere quando qualcosa va male: sotto ogni asteroide c'è una misteriosa scritta PAFW e ogni lettera indica i singoli bisogni (Power, Air, Food, Water). Se è tutto verde nessun problema, ma se qualcosa diventa arancione basta intervenire in fretta e rimediare all'apposita penuria. Per ogni dettaglio sulle costruzioni, comunque, rimando al box apposito.

Anche perché di cose da dire ce ne sono, anche in ben altri campi. Ad esempio sul lato economico è stato semplificato tutto: contrariamente ad Utopia non avete perdite nel bilancio, né dovete fissare tasse. Ogni giorno che passa, infatti, i vostri soldini crescono leggermente a seconda del numero totale di coloni (potete vederlo come una sorta di tassazione giornaliera, se volete) e finiscono nelle riserve. Se poi volete impiegarli per costruire qualcosa (missili, edifici, satelliti o navi), dovete assegnare la somma necessaria all'apposita categoria: detto in poche parole si tratta di un'inutile complicazione architettata per non buttare via del tutto la schermata di gestione del denaro, peccato che in Utopia ce n'era bisogno e qui no!

Bah, comunque anche le cosiddette ricerche tecnologiche hanno subito una piccola (e criticabile) aggiustatina: invece di investire milioni in ricerche dovete solo sfogliare un catalogo ben nutrito (quello della SCI-TEK) e scegliere i piani di costruzione per le innovazioni tecnologiche desiderate. Queste permettono di avere nuove armi offensive e difensive, migliori scudi o armature, nuove navi da battaglia e nuovi interessanti ordigni di uso civile tra cui spiccano quelli per raddoppiare le prestazioni di diverse installazioni.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMMAZZATE, QUANTO SONO BRUTTI!

Il concetto di Miss Universo perde decisamente di significato se prendiamo in considerazione le razze che popolano il settore K240. Comunque, l'importante è essere belli dentro e, statene certi, la maggior parte degli alieni si darà molto da fare per dare un'occhiata a come sono fatti i vostri coloni "dentro".

KLL-KP-QUA
Originari di Tau Ceti III, fisicamente ricordano molto da vicino le mantidi religiose terrestri. Non sono tecnologicamente molto avanzati, ma si sono adattati alla vita nello spazio in maniera ottimale costruendo profonde gallerie negli asteroidi che abitano. La loro struttura sociale è di tipo alveare, con gli individui componenti le colonie divisi in due gruppi geneticamente distinti. Il primo gruppo è destinato ad attendere ai bisogni della regina e al mantenimento della colonia, il secondo è dedito, completamente, alla vita nello spazio a bordo delle astronavi. I loro schemi d'attacco sono molto prevedibili, e l'unica seria minaccia da questa razza viene da un loro particolare tipo di missile di cui non si conoscono gli effetti.

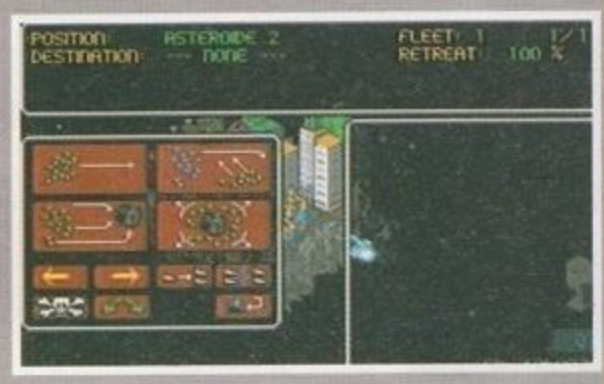
LAK'MAJ'TRAAL
Tutto lascerebbe supporre che siano originari della galassia M53, ma non si hanno dati certi. Hanno un fisico capace di adattarsi a qualsiasi habitat, ma sembrano particolarmente a proprio agio nello spazio aperto. Non sono marcatamente aggressivi o socialmente organizzati, ma il pericolo potenziale è altissimo a causa della loro singolare dieta. La loro unica fonte di cibo, a quanto pare, è costituita dalle risorse minerarie che si trovano abitualmente nel sottosuolo. Attaccano esclusivamente le nostre colonie su asteroidi e mai i pianeti abitati, in quanto vedono nei nostri scavi un'attività di saccheggio nei confronti delle loro riserve di cibo. Siate preparati contro attacchi di genere missilistico.

AX-ZILANTH'S
Originari di Beta Hydrae IV, sono molto bene insediati nel settore Arcturus e Capella. Se non fosse per il loro aspetto, simile a quello dei draconici, li si potrebbe scambiare per una colonia umana particolarmente ben riuscita. La loro gerarchia, tecnologia e strategia di combattimento risultano incredibilmente simili a quelle dell'impero terrestre. Un aspetto militare tipico della loro razza, dal quale vi consigliamo di trarre vantaggio, è quello di attendere sempre la mossa dell'avversario, prima di mettere in azione la propria flotta.

TYRALAN EMPIRE
Dall'aspetto molto "lucertoloso", questi alieni sono originari del sistema di Deneb Mira III. La loro società è organizzatissima, grazie a una ferrea disciplina mentale, tipica della razza, e a un forte spirito di collaborazione tra individui. La loro tecnologia è stranamente avanzata. Hanno infatti scoperto solo di recente la tecnica che permette alle loro navi di attraversare l'iperspazio, ma i vostri tecnici non sono ancora riusciti a capire di quale forma di energia si servano. Sono molto avanzati anche nel campo militare. Particolare attenzione va prestata a una strana struttura che emette onde energetiche a intervalli regolari e che ha tutto l'aspetto di essere un'arma.

SWIXARANS
Questi alieni rappresentano uno di quei rari casi in cui le forme di vita vegetali si sono evolute abbastanza da sviluppare tecnologia. Originari di un gruppo stellare situato al centro della nostra galassia, si sono diffusi in fretta e su larga scala. Poco è conosciuto su di loro, eccetto per il fatto che possono contare su di una tecnologia molto progredita.

THE RIGELLIAN CONFEDERATION
Molto sviluppata e di indubbia potenza, la confederazione di Rigel è stata scoperta dalla razza umana solo da poco meno di un secolo, anche se è molto probabile che delle loro navi spaziali abbiano raggiunto la Terra diversi secoli prima. Dall'aspetto, li si può comodamente identificare con i vampiri della letteratura classica (da qui la teoria dei loro agenti sulla Terra nel passato). Sono molto riservati e tendono ad evitare i contatti con le nostre stazioni e postazioni. Tutto questo, ovviamente, fino a quando non ci insediamo in qualche luogo che risulta loro fonte di fastidio. Padroneggiano una tecnologia estremamente avanzata e risultano immensamente pericolosi.



Una volta fatta la scelta (compatibilmente alle vostre finanze, s'intende), dovrete solo aspettare la fine dell'anno in corso, termine in cui arriva il trasporto imperiale, unico mezzo di collegamento con il lontano "mondo civile". Tale trasporto, infatti, svolge una duplice funzione: quella di consegnare le blueprint ordinate alla SCI-TEK e quello di ritirare i minerali che voi volete vendere. Naturalmente voi sapete benissimo cosa dovete fare: vendere solo un paio di carichi, dopodiché dovreste essere in grado di vivere di rendita e di sfruttare i guadagni in armi e robe del genere. In fondo, non dimenticatevi: se ancora non l'avete notato, il nemico è fuori che aspetta!
Tutto sta solo a scoprire dove... magari, come voi, si starà già espandendo su più colonie, ma la scarsissima portata dei vostri radar (raddoppiabile con uno schema della SCI-TEK) non vi aiuta molto: la mappa mostra spesso solo lo spazio vuoto e poi improvvisamente i sensori indicano un asteroide nuovo senza apparente motivo. Il perché è semplice: gli asteroidi vagano lentamente ma inesorabilmente e solo quando uno si avvicina a sufficienza vi viene comunicato. Creando poi una colonia sul nuovo asteroide (mandandoci l'apposita nave da trasporto) si può arrivare a ricoprire col radar sempre maggiori porzioni di spazio e l'ideale può essere motorizzare una colonia e cercare il nemico.
E anche una volta che lo trovate non potete essere sicuri di niente: potrebbe essere una colonia di scarsa importanza e magari decidete di attaccarla con tutte le vostre navi, mentre il nemico decide di prendervi alle spalle e di assaltare lui il vostro "pianetino" madre. Una buona idea può essere quella di costruire un satellite spia (tramite l'apposito Satellite Silo) e di mandarlo a destinazione. Si potrà guardare per bene la colonia aliena e calcolare con una certa approssimazione il suo livello di tecnologia e di difesa.
Dopodiché, se lo si ritiene opportuno, si può anche attaccare con qualche missile o qualche flotta. Queste ultime, infatti, presentano una notevole versatilità e possono, ad esempio, sorvegliare uno dei vostri asteroidi, oppure intercettare una flotta in arrivo, oppure ancora attaccare sistematicamente un asteroide nemico.
A tal fine gli armamenti possono essere determinanti: le flotte d'attacco andrebbero fornite di tante bombe e pochi laser, mentre quelle di difesa dovrebbero poter contare sulla massima potenza di fuoco visto che bombardare non è importante. Insomma: vi stupirete a progettare navi e flotte per tutti gli usi, proprio come in un vero wargame stellare. E ricordatevi che ogni due o anni o giù di lì l'impero vi manda dei rinforzi per aiutarvi nella dura lotta. Fatene buon uso!
Chiudiamo dunque la recensione con alcune piccole considerazioni sull'interfaccia. Sarebbe affare del commento ma preferisco precisarlo prima: è un po' macchinosa e in alcuni casi è più comodo ricorrere ai tasti (a tal fine si possono ridefinire i tasti di funzione con delle macro). E questo cosa vorrebbe dire? Che non potevano mettere delle icone sulla destra o in basso per agevolarci il compito. In fin dei conti, se un gioco ha l'interfaccia a mouse, perché dobbiamo allungare le mani verso la tastiera?
Questo è tutto: buona caccia agli alieni!

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SCI-TEK, LA TECNOLOGIA CHE PREFERITE

Questo lo slogan della SCI-TEK, e di seguito quello che vi offre...

DEFLECTOR
Signor Sulu, alzi gli deflettori.

ASTEROID TRACKER
Un sistema computerizzato che monitorizza gli spostamenti degli asteroidi.

SHIELD X40
Sistema aggiuntivo per proteggere meglio le vostre astronavi.

SHIELD X50
Sistema aggiuntivo per rendere le vostre astronavi virtualmente invulnerabili.

POWER PLANT
Vi permette di costruire delle centrali energetiche.

SEISMIC PENETRATOR
Indispensabile per estrarre i minerali più preziosi dell'impero: il Traxium e il Nexos.

PHOTON TURRET
La torretta per la colonia che non deve chiedere mai! La più potente.

ANTI-MISSILE POD
Avete presente i missili anti-missile Patriot?

GRAVITY NULLIFIER
Annulla l'attrazione gravitazionale tra asteroidi.

NUCLEAR MISSILE
Questo missile infligge grossi danni agli asteroidi contro i quali è indirizzato.

PLASMA TURRET
Più potenti delle torrette laser standard. dell'energia solare. Raddoppia la produzione.

IMPROVED SENSOR
Porta la rete di sensori elettronici allo stato dell'arte.

WARP GENERATOR
Manda la nave su cui è installato in fase per un periodo di tempo piuttosto breve. Mentre la nave è in fase, è inattaccabile dalle armi avversarie, mentre le proprie rimangono pienamente attive.

SCREEN GENERATOR
Uno scudo d'energia, sebbene imperfetto, intorno alla struttura.

CONSTRUCTION DROIDS
Normalmente i vostri cantieri possono costruire fino a tre navi contemporaneamente, con questo avanzamento potete arrivare fino a sei contemporaneamente.

REPAIR FACILITY
Vi permette di fornire le vostre colonie di una squadra di droidi dediti alle riparazioni delle strutture danneggiate.

FLEET BATTLESHIP
Una nave dalla devastante potenza.

POWER AMPLIFIER
Un sistema di ottimizzazione nella generazione

ASTEROID ENGINES
Un sistema di razzi che vi permette di pilotare il vostro asteroide.

SOLAR MATRIX
L'ennesimo modo per ottenere energia solare
Costoso, ma utile.

HI-ENERGY POWER STORE
Raddoppia la capacità di immagazzinamento energetico delle strutture Power Store.

MISSILE BAY EXTENSION
20 missili in ogni Missile Silo, invece dei regolari 10.

MEGA MISSILE
Se avete soldi da spendere e voglia di distruggere un asteroide con un solo missile, avete trovato il vostro gadget scientifico.

TURRET OPTIMIZER
Raddoppia i danni inflitti da ogni colpo di torretta agli avversari.

STATIC INDUCER
Un sistema per le astronavi che permette loro di confondere i sistemi elettronici degli avversari.

MISSILE GUIDANCE SYSTEM
Serve a rendere più accurato il sistema di puntamento dei missili.

2ND GEN. DEEP BORE MINE
Raddoppia la produttività delle Deep Bore Mine.

ORE TELEPORTER
Crea una rete di teleporter utile per trasferire le risorse minerarie da una colonia a un'altra.

BUILDING ARMOUR
Vi permette di costruire strutture più resistenti.

STASIS MISSILE
Congelare l'attività di un asteroide si può!

TERMINATOR
Se la Fleet Battleship è troppo costosa, ecco la nave che fa per voi: grossa e cattiva.

VIRUS MISSILE
Una volta entrato in contatto con un asteroide, il Virus Missile ne rende la roccia instabile. Impossibile costruire su tale terreno.

ANTI-VIRUS MISSILE
Questo missile è l'unico mezzo che avete per neutralizzare un Virus Missile in viaggio verso la vostra colonia.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FACILITIES

Una breve introduzione alle costruzioni accessibili nel gioco. Conserviamo la dicitura inglese, per permettere agli "anglofobi" di riuscire a cavare almeno un ragnetto dal buco nero del divario linguistico...

CPU UNIT
Questa unità rappresenta un concentrato dei sistemi minimi di supporto vitale e logistico abili a costituire una piccola colonia autonoma.

COMMAND CENTER
Rappresenta il cuore commerciale della vostra colonia. Indispensabile per costruire una stazione spaziale orbitante.

CONSTRUCTION YARD
Serve a costruire astronavi. Nel sottosuolo, cela una vasta rete di hangar in cui vengono alloggiate le astronavi costruite.

MEDICAL CENTER
Non è mai indispensabile, ma offre così tanti benefici che non se ne può davvero fare a meno in una colonia numerosa.

STORAGE TOWER
Quello che viene comunemente definito un magazzino molto grande...

PROTECTED STORAGE TOWER
Quello di prima con una torretta laser in cima.

LIFE SUPPORT
Una fonte di aria fresca per ben cinquecento coloni. Ognuna vi garantisce anche l'aria condizionata.

WEAPON FACTORY
Per costruire astronavi improntate all'attacco vi servono delle armi: e cosa meglio di una fabbrica di armi ve le può procurare?

DECONTAMINATION FILTER
L'unica protezione valida contro la radioattività di fondo spaziale.

HYDRATION PLANT
Estrae l'acqua dalle sacche di ghiaccio presenti nelle profondità dell'asteroide.

HYDROPONICS
Produce cibo ad alto contenuto energetico e vitaminico. Meglio degli omogeneizzati di Robocop.

SECURITY CENTER
Il braccio violento della legge, sugli asteroidi serve a ricordare ai minatori chi è che li paga e per cosa vengono pagati.

SENSOR ARRAY
Indispensabile per essere messi al corrente in tempo di eventuali rotte di collisione con altri asteroidi.

PROTECTED RESIBLOCK
Volete mettere la sensazione di sicurezza, ad abitare in una torre con in cima un cannone laser?

ENVIROMENTAL CONTROL
E' un serbatoio delle risorse indispensabili al sostentamento della vita.

PROTECTED ENVIROMENTAL CONTROL
Giacché l'unità di controllo ambientale è importante, eccone una versione fornita di laser di protezione.

LANDING PAD
Base di lancio per le astronavi.

SOLAR PANEL
Il sole vi rifornisce di poca energia pulita, economicamente.

LASER TURRET
In quanto videogiocatori, non devo certo insegnarvi come si usa una torretta laser...

SOLAR GENERATOR
Il sole vi rifornisce di energia pulita in poco spazio, ma costano.

RESIBLOCK
E' sempre necessario dare ai propri coloni un luogo dove abitare. Questo lo potete fare per 150 persone, utilizzando questa struttura o la successiva.

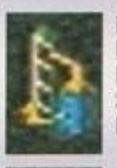
DEEP BORE MINE
Serve ad estrarre materiali più pregiati di quelli recuperabili con le miniere normali.

SATELLITE SILO
Serve per lanciare satelliti spia.

LANDING PAD
Base di lancio per le astronavi

MISSILE SILO
Base di lancio per i missili.

STORAGE FACILITY
Quello che viene comunemente definito un magazzino. Serve a immagazzinare, appunto, i minerali estratti dalle miniere.



MINE
La miniera al livello basilare. Serve per estrarre: Selenium, Asteros, Barium e Crystalite.

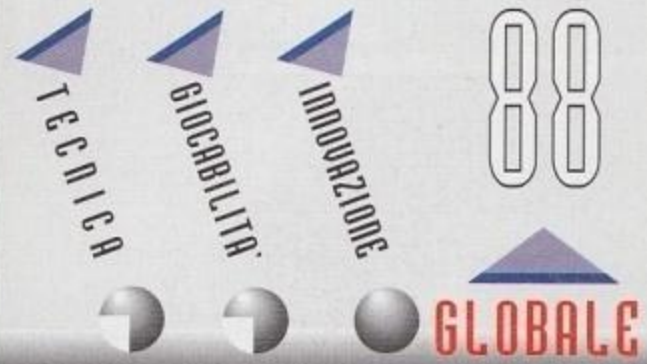
POWER STORE
Una sorta di enorme pila in cui immagazzinare l'energia prodotta in eccesso, per avere la possibilità di utilizzarla in seguito, in caso di necessità.

L'estrazione dei minerali è la "condizio sine qua non" dei giochi di colonizzazione spaziale. Tenetelo bene a mente quando decidete di installare una colonia su di un nuovo asteroide, perché una colonia senza risorse tende a diventare in breve una colonia morta.

L'altro punto focale dei giochi basati sulla colonizzazione dello spazio è rappresentato dalla necessità di difendere ciò che si costruisce. All'inizio potete contare solo su tre diversi tipi di nave spaziale, ma la SCI-TEK pensa a voi.

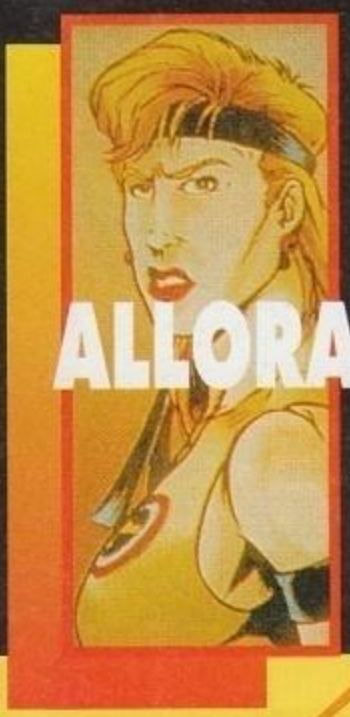
AMIGA

Vi dirò la verità: appena tre o quattro giorni fa era arrivato un demo giocabile e prontamente mi son trovato a scrivere due pagine di preview assai entusiastiche: il gioco era incompleto, ma tutto prometteva benissimo. Bene, come un fulmine a ciel sereno arriva anche il gioco definitivo e mi trovo a dover riscrivere tutto (che è il male minore) e a dover dire che non è esattamente come mi aspettavo. Questa è la prima cosa che vorrei sottolineare... Infatti, al di là delle indubbie finezze e di tanti altri pregi, quello che a me sembra il vero difetto del gioco è che non eccelle in nessun campo. Ovvero: è un bel gioco di conquista spaziale, abbastanza complesso e coinvolgente, con alcune ideuzze mica da buttare, ma sembra pensato per chi non abbia mai giocato a Utopia o qualsiasi altro wargame spaziale classico (tipo Spaceward Ho! o Master of Orion). Da una parte, infatti, la parte puramente manageriale riguardante la gestione delle condizioni di vita sui singoli asteroidi è un po' troppo semplicistica: basta mettere le solite cose su tutte le colonie e si è a posto per tutta la vita (attacchi nemici permettendo). Inoltre anche le battaglie sono un pochino sacrificate perché i tempi di costruzione delle navi sono assai lunghi e tra un attacco e l'altro possono intercorrere degli anni. E quello che doveva essere il fiore all'occhiello del gioco: le diavolerie scientifiche tutte da ricercare, sono invece disponibili in qualsiasi momento a chiunque abbia i soldi, e per averli basta riempire di gente (e di difese) due o tre colonie e aspettare qualche annetto. Insomma: un gran gioco che però offre una vera sfida solo agli ultimi due o tre livelli. E che comunque, con qualche ritocco degno di nota, avrebbe potuto essere IL gioco strategico spaziale per il vostro Amiga.



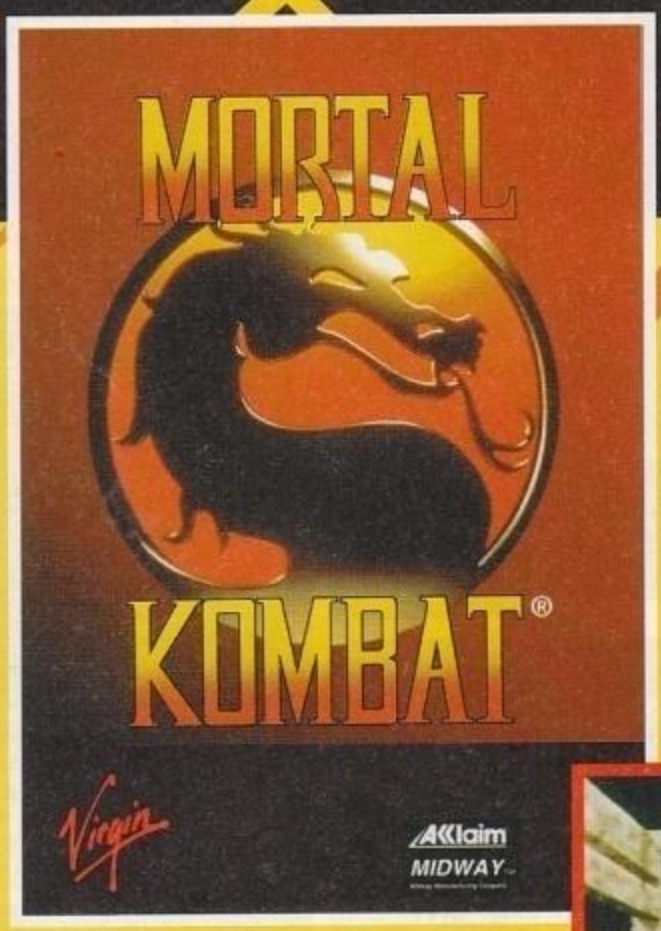
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



SEI DAVVERO

ALLORA ENTRA INSIEME A SUB-ZERO, SCORPION,



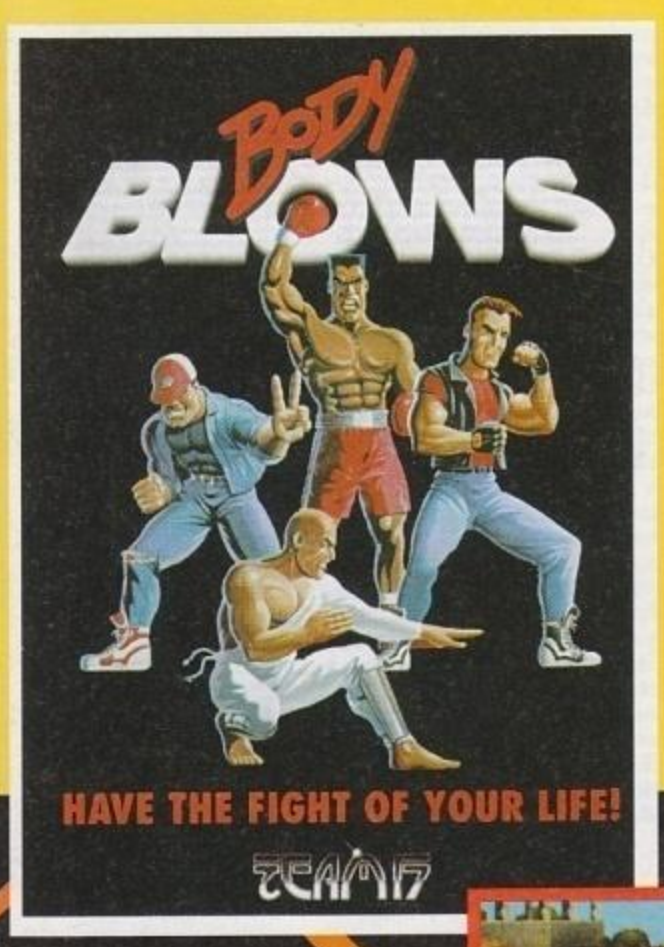
MORTAL KOMBAT

PC • AMIGA

MANUALE IN ITALIANO

" VERAMENTE UN GIOIELLO: GLI APPASSIONATI NON DEVONO FARSELO SFUGGIRE E TUTTI DOVREBBERO PROVARLO ALMENO UNA VOLTA (...)."

K GIOCO 918 (" K " DICEMBRE '93)



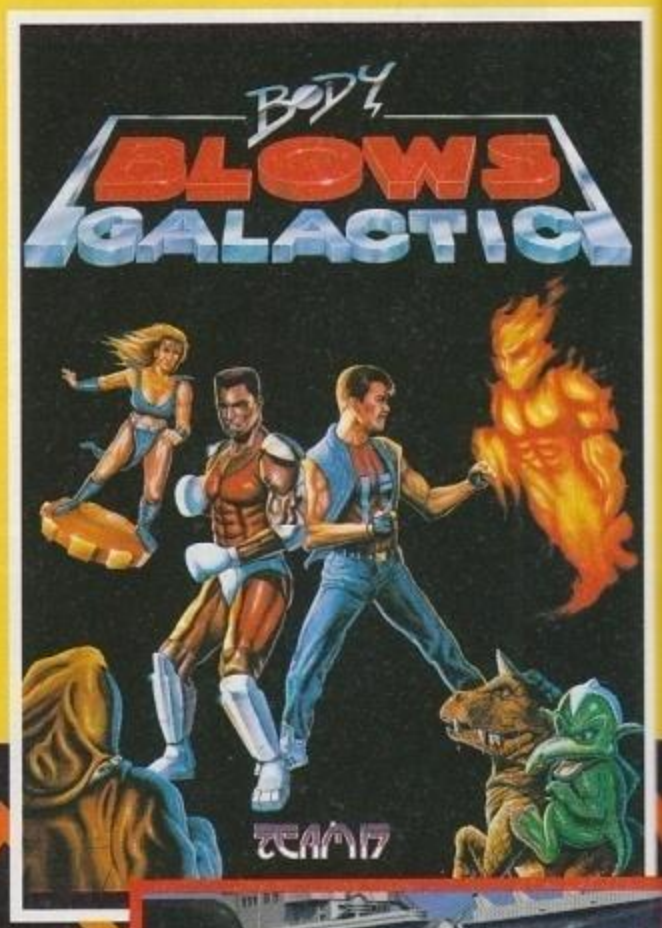
BODY BLOWS

PC • AMIGA

MANUALE IN ITALIANO

" AVEVANO DETTO CHE AVREBBERO TIRATO FUORI IL MEGLIO DALL'AMIGA E L'HANNO FATTO, HANNO DECISO DI LANCIARSI SUL PC E RAGAZZI CHE RISULTATO ...".

92% (" TGM " OTTOBRE '93)



ACCLAIM IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. © 1993 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MORTAL KOMBAT IS A TRADEMARK OF AND LICENSED FROM MIDWAY MANUFACTURING COMPANY © 1992. ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN DURO ??

BLANKA E GLI ALTRI NELL'OLIMPO DEI CAMPIONI!

In OMAGGIO con un gioco l'Originale " SURIKEN " la Stella dei NINJA!

OFFERTA E' VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

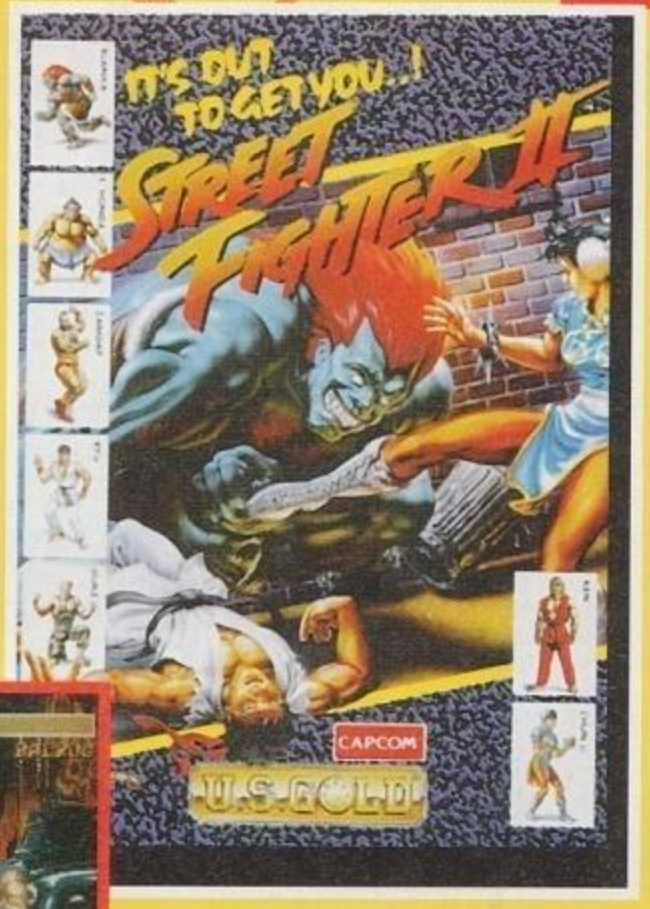
STREET FIGHTER II

PC • AMIGA

MANUALE IN ITALIANO

" STREET FIGHTER , UN COIN-OP DANNATAMENTE BELLO CHE CERTAMENTE MERITA UN POSTO D'ONORE NELLA STORIA DEL VIDEOGIOCO ".

(" TGM " GENNAIO '93)



STREET FIGHTER TM II © 1992 CAPCOM USA INC. ALL RIGHTS RESERVED. STREET FIGHTER TM II IS A REGISTERED TRADEMARK OF CAPCOM USA INC. MANUFACTURED AND DISTRIBUTED UNDER LICENSE FROM CAPCOM USA INC BY U.S.GOLD LTD., UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM, B6 7AX.
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

BODY BLOWS GALACTIC

(BODY BLOWS 2)

AMIGA • AMIGA 1200

MANUALE IN ITALIANO

"VI E' PIACIUTO IL PRIMO EPISODIO ? BEH, BODY BLOWS GALACTIC HA LA STESSA CLASSE DEL PRIMO E UN SACCO DI COSE IN PIU' ... ".

90% (" TGM " DICEMBRE '93)

ELFMANIA

AMIGA

MANUALE IN ITALIANO

" (...) SI VEDE CHE GLI SVILUPPATORI FINLANDESI DELLA TERRAMARQUE HANNO LAVORATO SODO. LA GRAFICA E' VERAMENTE - E SOTTOLINEO, VERAMENTE - MOZZAFIATO. GLI SFONDI SONO ANIMATI SUPERBAMENTE E LO SCROLLING E' FLUIDISSIMO (...)".

(" K " GENNAIO '94)

IN ARRIVO!

NUMERO VERDE 167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MADONNA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGARACE

Alla fine ci sono riusciti: hanno plasmato l'incredibile e l'hanno trasportato sul PC per la gioia degli pupille di tutti i videogiocatori del mondo! Ma solo per quella dei loro occhi?

Ore 15:00, in redazione. C'è troppa calma, sta per succedere sicuramente qualcosa! A un certo punto BDM mi strilla nell'orecchio riferendosi alla scatola che si trova fra le sue mani: MEGARACE! Mi trattengo per non svenire (probabilmente sono fra i più sfegatati fan della Cryo, che, come ben sapete, ha appena concluso questa che sembra una delle più grandi meraviglie del mondo videoludico) e valuto l'idea di poter recensire per primo il gioco. Ma sembra che al titolone si fossero interessati altri pericolosi pretendenti (eh Stefano?). Quindi, giocando d'anticipo, imploro BDM e Max... BDM dice di si, ma alla condizione di pulire il pavimento con la lingua (ma che finezza!): giungete voi alle conclusioni, visto che sto per descrivervi il gioco e la redazione non è mai stata così splendente!

Alla fine di queste mie peripezie riesco ad arrivare a casa sano e salvo per gustarmi il videogioco e, signori, preparatevi a veder sfruttato il binomio PC/CD-ROM, come non era mai stato fatto prima! (Almeno da un punto di vista puramente grafico).

Prossimo futuro: la notte è già calata su San Francisco, e tutti i megascreen sono sintonizzati su un unico canale, quello della Virtual World Broadcast Television, per far gustare agli utenti un programma e uno spettacolo ai limiti dell'immaginabile, oltre i confini della realtà, sprofondato nel mondo della realtà virtuale: MEGARACE! Presenta Lance Boyle... Ora, se pensate che già nel nostro XX° secolo la realtà virtuale è talmente di moda che la servono come contorno al MacDonald, beh, figuratevi cosa potrà essere fra venti o trent'anni: come

minimo potremo vivere in un mondo virtuale più reale di quello vero, tanto da non poter riconoscere più la differenza fra l'uno e l'altro.

Alla WVBT hanno pensato proprio in questo senso: far vivere a un telespettatore qualsiasi, un'esperienza virtuale da vero protagonista, qualcosa che lo renda leggendario e che nel contempo lo convinca della tangibilità del mondo artificiale creato intorno a lui, per poter così assicurare il massimo nella competizione. E allora cosa c'è di meglio di una bella corsa in auto per spappolarsi a incredibile velocità contro i nostri avversari? Niente, tanto non è reale... o no?!

Già, nessuno muore realmente nello show; è tutto talmente finto che anche il presentatore potrebbe essere un ologramma (e si dimostra talmente pagliaccio che potrei nutrire qualche sospetto: reale o no, alla fine lo odi come tutti i presentatori televisivi...). Una cosa però è certa: una volta che si accetta di "essere" lo show, avrete modo di sapere che effetto fa sentir bruciare i vostri encefalici neuroni all'interno del casco.

Bene, è ora di dare inizio allo spettacolo. Il nostro concorrente dovrà fronteggiare, in cinque località differenti sparse qua e là fra la realtà e la virtualità (e aggiungiamo trallallero trallallà che ci sta bene...), cinque diverse bande di teppisti della strada, talmente scalmanati (per essere gentili) che solo sentir pronunciare i loro nomi vi farà raggelare il sangue. Dovete infatti sapere che il massimo della vita per questi delinquenti è fare gara a chi beve più birra, a chi perde più denti sui piloni delle highway oppure a chi del gruppo ha i capelli più unti, senza contare le bombe che ogni tanto vi ritrovate nel baule della vostra utilitaria! Il motto dello show potrebbe essere "Cittadini! Prendetevi la vostra rivincita!"; infatti i teppisti vanno pestati, e di santa ragione, gareggiando s'intende (virtuale o no, a fare a botte con un teppista si finisce sempre male), fino a che non li spalmate bellamente sull'asfalto prima che termini la gara.

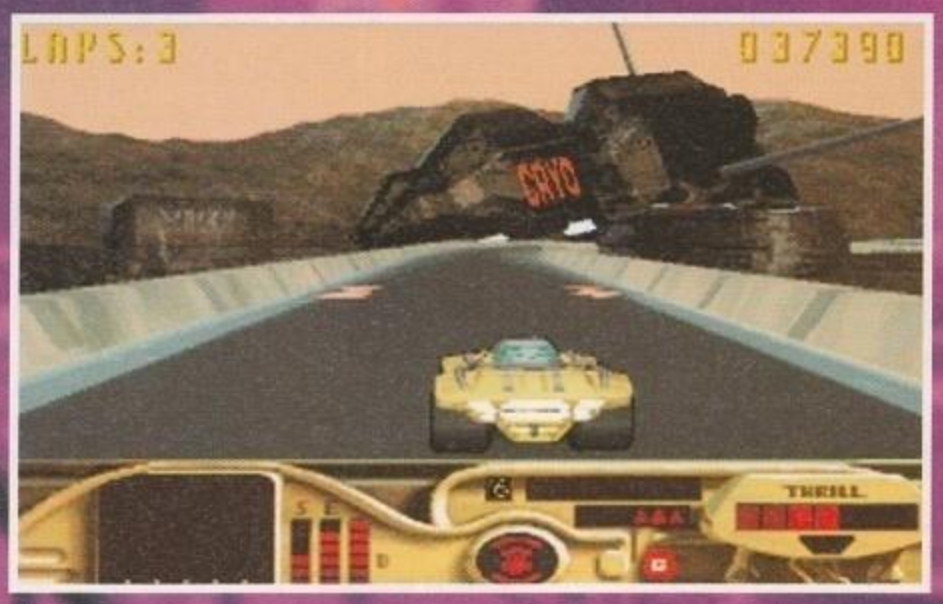
Di cosa potete disporre per rendere il teppista bidimensionale? Ma di un'auto super potenziata fornita dal canale WVBT a scelta fra le tre a disposizione, più quelle che riuscirete a soffiare al vostro avversario (leggi capo-banda) lungo il corso degli eventi. Naturalmente le auto più potenti potrete aggiun-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



gerle al vostro parco macchine soltanto vincendo le gare più difficili.
Ecco le condizioni di gara: si corre su tracciati scelti dal canale televisivo, non si fanno commenti sulle cifre spese per realizzarli (dai 20 miliardi di dollari in su), e soprattutto non importa se siano essi reali o meno, dato che tanto voi non vi accorgerete della differenza: diciamo più che altro non avrete molto tempo per gustarvi le panoramiche dal vostro abitacolo (per questo ci sono le foto di TGM), visto che gli avvenimenti durante la corsa si susseguono in modo frenetico già dai primi circuiti. Ripensandoci però, fra un esplosione e l'altra, avrete modo di rendervi conto, con la coda dell'occhio, che state passando accanto alla finestra del vostro appartamento 47° piano, oppure che tutta quella roba molliccia che sta sfrecciando sotto di voi non sono altro che le frattaglie di una gigantesca balena o, perché no, forse state realmente gareggiando fra gli asteroidi di una colonia spaziale abbandonata...
Quello che dice il contratto (perché c'è sempre un contratto da rispettare) comunque, è che voi dovete dare il tutto per tutto per far salire l'audience televisiva: quindi, anche se non lo ritenete necessario, cercate di infierire sul vostro avversario... un'esplosione o un testacoda ad alta velocità fanno in modo che gli sponsor sgancino più soldi. Tenete in ogni caso sempre sotto stretto controllo il livello dei danni del vostro mezzo, le munizioni per mitragliare l'infame teppistello di periferia e la velocità. Il radar di bordo vi segnalerà prontamente tutte le auto che state per fronteggiare.
Ah ah ah ah... scusate ma, sapendo cosa vi aspetta adesso, mi vien da ridere. Le piste non sono propriamente degli autodromi (paesaggi frattali, e non, a parte), ma nascondono lungo il percorso delle sorprese più o meno insidiose, alcune delle quali possono anche tornarvi utili durante la corsa, altre un tantino meno...
Sull'asfalto (beh, chiamare asfalto un insieme di numeri è abbastanza arduo, ma dato che il computerone della WVBT è paragonabile a qualche milione di Silicon Graphics e CRAY messi insieme, visto che muove, ruota e proietta paesaggi virtuali grandi come delle città senza batter ciglio, allora possiamo!) appaiono dei simboli luminosi che potrebbero essere considerati degli ologrammi attivi (o degli sprite di un gioco arcade, se volete), che, se "infilati" con l'auto, provocano degli effetti momentanei sul vostro procedere: questi possono variare dalla semplice ricarica delle armi a bordo del vostro mezzo, all'aumento spaventoso della velocità, come un effetto nitroglicerina (dovreste provarlo nel tracciato di Old San: non si riesce a vedere nemmeno la pista!) fino a peggiorare con i vari frenata, frenatina, e inchiodamento a seconda della posizione dei simboli sulla pista, fra i tanti vi segnalo anche il viscido inverti-i-comandi-o-matic del tipo sterzate a destra e andate a sinistra, sterzate a sinistra e vi spezzate la schiena contro un muro; infine l'attesissimo (perché tutte le redazioni del mondo volevano vedere come funzionava quest'effetto del gioco) distorsore della realtà: da voltastomaco!
I simboli identici, in alcune piste (e tutte le piste hanno un simbolo in più e una peculiarità), sono cumulativi, ovvero se presi uno dopo l'altro aumentano il proprio effetto (correre per credere). Naturalmente le ultime cinque piste della Megarace sono letteralmente infarcite di simboli tanto che è praticamente impossibile evitare quelli pericolosi: fra una piroetta e un'inchiodata, sembra di esse al circo.
Se siete stati sufficientemente bravi, durante uno qualsiasi dei circuiti (anche se il manuale non lo fa sapere e nemmeno lo stesso Lance Boyle lo dice apertamente), non accederete al circuito che normalmente dovrebbe seguire nella lista, ma potreste dover affrontare una specie di trasferta composta da due circuiti (che fanno raggiungere il notevole quantitativo di 16 tracciati totalmente virtuali), il Can e lo Sky Holder, l'uno reale, nei pressi di Tokyo, l'altro virtuale, nei pressi di quello che volete. Il primo è caratterizzato dal fatto che è perfettamente circolare e assolutamente al chiuso, mentre nello Sky Holder, oltre al paesaggio irreale, i teppisti viaggiano al contrario! Fate riferimento ai box della recensione per saperne di più.
Correre per correre però non del tutto divertente, ed è per questo che gli organizzatori hanno messo a disposizione dei premi scelti a caso, da consegnarvi a fine corsa. Potreste ricevere un bellissimo invito a cena per due, ovvero per voi e la vostra dolce metà, nel senso che la metà in questione è un vostro io virtuale al quale dovrete anche offrire la cena; o ancora un simpaticissimo cervello di scienziato mantenuto in vita per offrire i suoi consulti nell'ambito fisico e matematico ogni qualvolta starnutisce (vabbé, adesso i cervelli starnutiscono!).
Ora non vi rimane che sconnetervi da queste righe per riconnettervi con quelle degli altri box di questa recensione (reale o virtuale che sia) tutti allegri e speranzosi di avere un leggendario videogioco fra la vostra collezione.

Andrea "Kaos" Simula

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGARACE

FACCIAMOCI UNA PISTA...

New San
San Francisco del prossimo futuro. La pista è stradale, in notturna. E' facilissima, poche insidie e poco di tutto. Si risolverebbe in un minuto se le auto a disposizione fossero decenti. Ha la quasi totalità delle curve a 90°. Circuito reale.

Magical Maeva
Cittadina sottomarina creata appositamente per vivere senza teppisti, ha un circuito reale sotto la superficie dell'acqua. Poche insidie, ma è difficile raggiungere il capo banda prima che termini la corsa. Le curve cominciano a essere insidiose. Spettacolare.

Factory Land
Zona creata dai robot per ragioni d'interesse industriale. L'autodromo in questione è nettamente diverso dai precedenti per la presenza di molti simboli sull'asfalto ed "esotismi" vari come l'avvitamento della strada e curve a 360°. Il circuito è reale.

Beally Of The Beast
Il più curioso dei circuiti virtuali: i fondali riproducono l'interno di una balena e la pista si contorce in esso con curve da capogiro e veloci cambiamenti di direzione. Appare il simbolo di testacoda. Discretamente viscido, ma relativamente semplice.

Waste Land
Stavano per nuclearizzare la zona, ma la WVBT vi ha costruito un "circuito sui rifiuti". E' reale e la peculiarità del tracciato consiste nel fatto che si trovano i primi simboli in serie - cumulativi - del gioco. Serve un'auto resistente poiché si sbatte frequentemente sulle veloci curve a 360°.

Sunset Boulevard
Circuito virtuale costruito a New San: è caratterizzato da lunghe salite e discese dove i simboli e le insidie vengono quindi nascoste. Non è particolarmente difficile, ma dovrete sfruttare i simboli di velocità per raggiungere in tempo gli avversari. Se soffrite d'altitudine non fa per voi.

Aqua Land
Ancora nella zona di Magical Maeva. Il tracciato è reale ed è a pelo dell'acqua. Non avrete tempo per gustarvi il passaggio dei pesci sulla vostra testa, perché la pista non è molto lunga. Mediamente difficile.

Fractal Space
Salto enorme di difficoltà per questo circuito totalmente virtuale. E' in effetti il più difficile di tutti, malgrado sia solo a metà strada del vostro viaggio. Niente deve essere lasciato al caso per eliminare in tempo gli avversari. Dovrete studiare una tecnica che vi permetta di prendere solo alcuni simboli. Velocissimo.

Snake
Ancora presso Factory Land. Tracciato reale molto difficile per il fatto che in alcuni casi i simboli negativi occupano tutta la pista e non è possibile evitarli. Il tracciato è molto veloce, ma le strette curve, non ne permettono lo sfruttamento. Occorre una macchina pesante.

Terminal City
La pista è parzialmente virtuale ed è ambientata nello spazio. Curve ad angolo retto e la presenza del simbolo per caricare le auto con missili sono le principali caratteristiche. E' un tracciato velocissimo, ma è sostanzialmente facile, tranne per l'eliminazione del capo banda. Alcuni asteroidi sono finti.

Blue Lagoon Funworld
Luogo di piacere e di vacanza, ma non per voi. Finire con la macchina in fiamme è molto semplice. La pista è reale e per un tratto s'immerge sott'acqua. E' letteralmente infarcita di simboli tanto da formare, in alcuni tratti, una specie di scacchiera. Qui ci vuole anche fortuna.

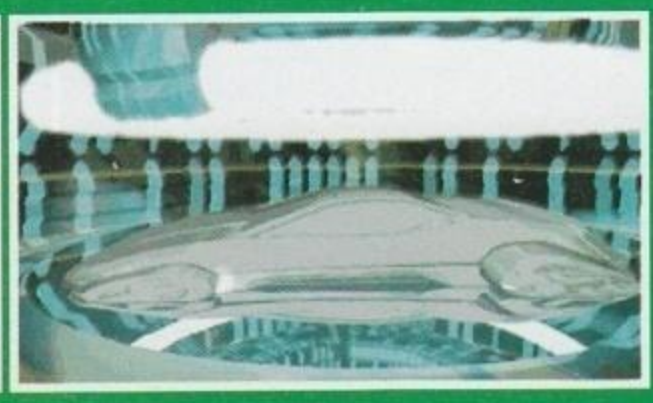
Big Zero
E' l'unica pista che pur essendo reale, potrebbe essere virtuale. La pista ruota, per mezzo di due piloni, su stessa, generando una forza di gravità artificiale che tiene la macchina incollata alla pista. E' un tracciato veloce e con poche insidie. L'unico problema è il mal di testa.

Old San
Un tracciato reale. Ripercorre alcune zone della vecchia città, come il ponte di Verrazzano, il tutto reso complicato da una miriade di simboli diversi e cumulativi. E' la pista più veloce in assoluto tanto che l'auto che incontra un simbolo di frenata se lanciata, sterza, ma non rallenta.

Paradise Valley Park
La pista è virtuale, ma su uno sfondo reale. E' una delle più belle in assoluto, con curve da capogiro che sfidano la forza di gravità. Simboli in quantità e qualche difficoltà per eliminare l'avversario sono le particolarità di questa pista, l'ultima di quelle di serie.

Sky Holder
Pista virtuale... totalmente. Una delle più difficili dato che le auto dei teppisti viaggiano in senso opposto al vostro e sono in quantità maggiore rispetto alla media. La pista si avvita spesso su se stessa lungo le curve di 360°. Molto veloce.

Can
Pista reale. Un'unica grande peculiarità: il tracciato è una curva perenne, che procede però lungo il vostro senso di marcia; in pratica è come se si stesse percorrendo una salita infinita. E' l'unica pista reale totalmente al chiuso, la cui luce rossastra illumina leggermente una miriade di simboli.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GLI OTTO BOLIDI

Hooper
Auto pesantemente corazzata, con un reattore ad alta velocità. Pesa 860 ump. Nessun sistema di allarme e di scudi. Due cannoncini laser. Non può sparare missili.

Jose
Anch'essa pesantemente corazzata con cinque tubi di scappamento ed un peso di 802 ump. Sistema di allarme e di scudi. Una mitraglietta laser e nessuna possibilità di caricare missili.

Luis
Armatura media. Motore multiturbo e 710 ump. Sistema d'allarme e di scudi, 3 cannoncini laser. Niente missili.

Maria
Mediamente corazzata. Motore a V da 24 valvole e 980 ump di peso. Nessun sistema d'allarme né di scudi. Tre cannoncini laser. Niente missili.

Omega
Leggera armatura e un reattore ad elevata potenza. Pesa 875 ump. Sistema d'allarme e di scudi, due laser e nessuna possibilità di caricare missili.

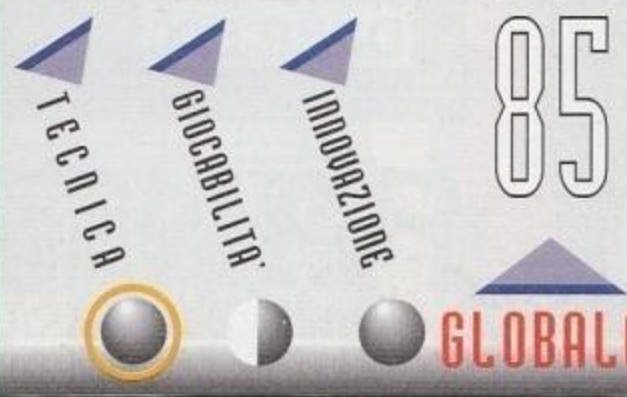
Paloma
Pesante armatura e due reattori ad elevata potenza. Pesa 725 ump. Nessun sistema d'allarme e di scudi. Due laser e nessuna possibilità di caricare missili.

Duzbel
Fortemente corazzata e due reattori potenti. 720 ump è il suo peso e possiede un sistema d'allarme e uno di scudi. Tre laser e possibilità di caricare missili.

Ramon
Leggera e con un reattore veloce. Peso di 870 ump e nessun sistema di difesa o d'allarme. Tre cannoncini laser e caricamento missili disponibile.

PC CDROM

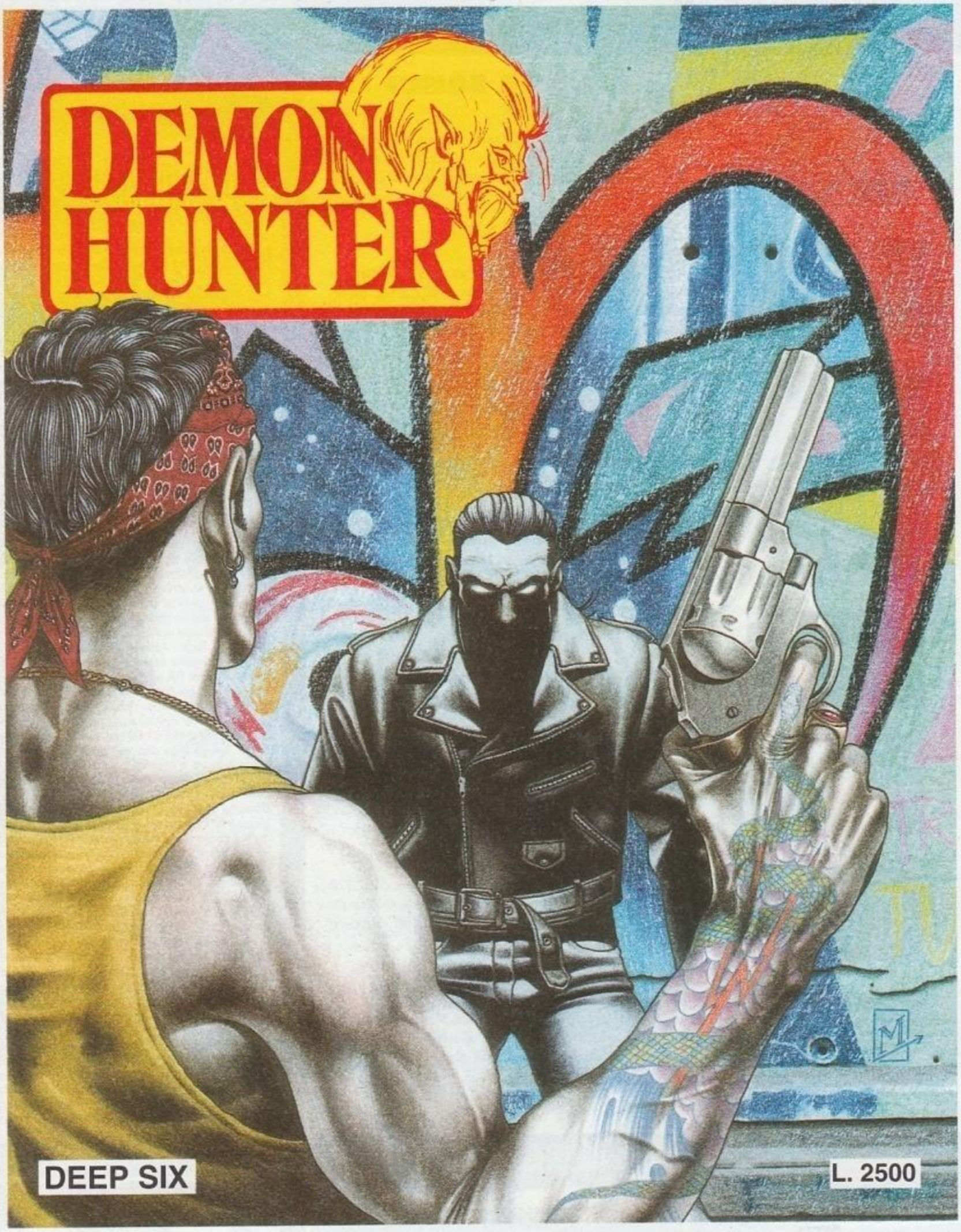
Dunque, prendete Rebel Assault e togliete le ali all'X-Wing, comperategli quattro ruote e sbattetelo in un fantastico fully-rendered virtual motion video (e non so cos'altro inventarmi per rendere l'idea)... ed otterrete Megarace. Visivamente parlando.
La primissima sensazione che ci ha invece fornito invece il gioco in sé è stata quella di un trabiccolino tascabile di dieci-quindici anni fa, di quelli in cui, sotto una macchinina di plastica direzionabile lateralmente mediante un volantino di plastica, scorre una striscia costituita da una pellicola anch'essa di plastica... insomma una gran cavolata di plastica! Ecco, Megarace, sembrava proprio così a prima vista... Paragone con Rebel Assault improponibile? Forse: non c'è dubbio che fra i due giochi, il vincitore sia il prodotto firmato Lucas, ma è anche vero che dopo aver girato qualche minuto con le auto successive, l'ho decisamente rivalutato (e, Max, dico decisamente!).
Per cominciare, la scarsa manovrabilità iniziale della macchina è sparita con il susseguirsi dei tracciati (anche se questo è comunque un discorso molto "hardware suscettibile", visto che su ogni computer il gioco sembra girare in modo inspiegabilmente più o meno convincente!) e della disponibilità di auto decisamente migliori (nonché per il mio stile di guida...). Questa era in effetti una delle principali note negative. La seconda è sicuramente la discutibile strutturazione delle gare, che non si vincono classificandosi al primo posto, ma solo eliminando gli avversari alla stregua di un modesto sparatutto tridimensionale. Rimane quindi da verificare anche il livello di difficoltà; se Rebel Assault è stato terminato in poco meno di una settimana dal valente Marco (e si sa, lui è uno che i giochi come RA se li pappa a colazione...); io che sono uno scarso, ho completato tutti e sedici i circuiti e oltre (nel senso che poi si ricomincia da capo a un livello più difficile, ma ho il sospetto che esistano due livelli soltanto) giocando dalle 11:00 pm alle 3:30 am del giorno dopo! Forse, senza Max che vuole sempre tutto e subito, avrei impiegato tre o quattro giorni. Da qui se ne deduce che, longevicamente parlando, i suoi limiti sono evidenti! Fine delle note negative.
Bisogna comunque ammettere che graficamente il più bel gioco per PC che sia mai stato realizzato (tenendo ovviamente conto della bassa risoluzione) e, per quanto riguarda il contorno e per la fluidità (leggi fondali animati), batte nettamente Rebel Assault (è altrettanto ovvio che per le animazioni filmate, gli X-Wing la fanno da padroni). La pista ha una profondità e provoca realmente delle impressioni sia di velocità che di rotazione durante le curve (o le piste rotanti). Tutto si muove perfettamente e non sgarra di una virgola, anche se forse era meglio eliminare la macchina e abbassare il cruscotto e la visuale a livello stradale (classico) per fornire un maggiore effetto "montagne russe".
Oltre a questo non mi rimane che segnalarvi una mega animazione da 20 minuti e le colonne sonore dei circuiti molto avvincenti.
Nonostante tutti gli evidenti difetti sopraelencati, Megarace rimane comunque un significativo e affascinante pezzetto di storia digitale... con l'unico rammarico che se alla Cryo avessero speso altri due/tre mesi focalizzati al ritocco della giocabilità o della stessa struttura di gioco, avrebbero potuto dare facilmente vita a un vero e incontrastabile capolavoro.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

È GIÁ IN EDICOLA



IL FANTASTICO FUMETTO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I NUOVI ARRIVI I NUOVI ARRIVI I NUOVI ARRIVI I NUOVI ARRIVI I NUOVI ARRIVI

SIMULAZIONE

ARCADE

CD 32

AZIONE

UTILITY

CD - ROM PC

CONSOLE

AMIGA 1200

AZIONE

leader informa...

LEADER
DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE SPA
VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA
TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMES IBM & COMPATIBILI

LITIL DIVIL / PC

DARK SUN / PC / CD -ROM

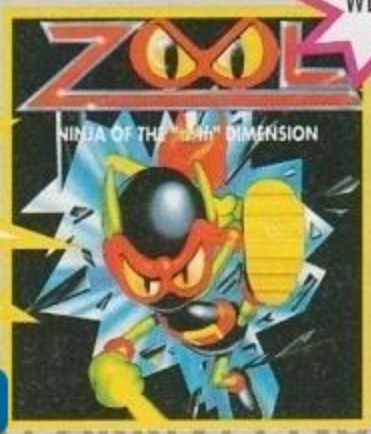
IN ARRIVO - NOVITA'
ACES OF THE DEEP/ PC
SUPER FROG / PC
CANNON FODDER / PC
DRAGONSPHERE / PC

AZIONE		
ALIEN BREED	TEAM 17	M
AMBUSH	EMPIRE	O
BATMAN RETURNS	GAMETEK	O
BODY BLOWS	TEAM 17	M
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	MILLENNIUM	M
FATMAN	BLACK LEGEND S.	O
FIRE & ICE	RENEGADE	M
FURY OF THE FURRIES	MINDSCAPE	M
GRANDSLAM CLASSICS	GRANDSLAM VIDEO	O
HUMANS	MIRAGE	T
HUMANS 2	GAMETEK	T
HUMANS 2 - JURASSIC LEVELS "disco aggiuntivo di ""Humans""	GAMETEK	T
JONNY QUEST	HOLLYWARE ENT.	O
JURASSIC PARK	OCEAN	M
KRUSTY'S FUN HOUSE	VIRGIN	M
LITIL DIVIL	GREMLIN	M
MARIO IS MISSING	MINDSCAPE	O
MORTAL KOMBAT	VIRGIN	M
OSCAR (TROLLS 2)	FLAIR	M
ROBOCOD	MILLENIUM	M
STREET FIGHTER 2	US GOLD	M
STRIP POKER LIVE	GIUNTI MULTIMEDIA	T
SURF NINJAS	FLAIR	M
TERMINATOR 2: THE ARCADE	VIRGIN	M
THE AMERICAN ALL STARS (Compilation)	GAMETEK	O
TRODDLERS	THE SALES CURVE	M
YOJOE	BLUE BYTE	M
ZOOL	GREMLIN	M
AVVENTURA.		
ARMAETH	GRANDSLAM VIDEO	O
BETRAYAL AT KRONDOR	SIERRA	O
BLUE FORCE	ACCOLADE	O
DUNE	VIRGIN	T
DUNE II	VIRGIN	T
ECOQUEST II	SIERRA	O
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	SIERRA	O
FLASHBACK	DELPHINE/US GOLD	T
FREDDY PHARKAS	SIERRA	O
GABRIEL KNIGHT	SIERRA	O
HAND OF FATE	VIRGIN	T
HOMEY D. CLOWN	GAMETEK	O
IN EXTREMIS	BLUESPHERE	T
INCREDIBLE TOONS	SIERRA	O
KING`S QUEST V	SIERRA	T
KING`S QUEST VI	SIERRA	T
LANDS OF LORE	VIRGIN	O
LEGEND OF KIRANDIA	VIRGIN	T
LEISURE SUIT LARRY V	SIERRA	T
LEISURE SUIT LARRY VI	SIERRA	O
LURE OF THE TEMPTRESS	VIRGIN	T
PIRATES GOLD	MICROPROSE	O
POLICE QUEST IV	SIERRA	O
QUEST FOR GLORY III	SIERRA	T
QUEST FOR GLORY IV	SIERRA	O
RETURN OF THE PHANTOM	MICROPROSE	O
SIMON THE SORCERER	ADVENTURESOFT	T
SPACE QUEST SAGA PACK (Compilation)	SIERRA	O
SPACE QUEST V	SIERRA	T
STAR TREK JUDGEMENT	RITESINTERPLAY	O
THE LEGACY	MICROPROSE	O
XANTH	ACCOLADE	O
YSERBIUS	SIERRA	O
RUOLO		
BLADE OF DESTINY	ATTIC/US GOLD	O
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	SIR-TECH / US GOLD	O
DARK SUN - SHATTERED LANDS	SSI/US GOLD	O
DUNGEON HACK	SSI/US GOLD	O
EYE OF THE BEHOLDER 3	US GOLD	S
FANTASY EMPIRE	US GOLD	O
LEGENDS OF VALOUR	US GOLD	T
MIGHT & MAGIC V	US GOLD	O
STRIKE SQUAD	MINDCRAFT	O
THE RED CRYSTAL	Q.Q.P./MIRAGE	O
SIMULAZIONE		
ACES OF THE PACIFIC "disco aggiuntivo di ""Aces of the Pacific""	SIERRA	O
ACES OVER EUROPE	SIERRA	O
ACTION PACK (Compilation)	DIGITAL INTEGRATION	O
AIR BUCKS	IMPRESSIONS	O
AIRBUS A320	THALION	M
AIRLINES	INTERACTIVISION	O
B17 FLYING FORTRESS	MICROPROSE	O
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	NOVALOGIC/US GOLD	M
COMANCHE MISSION DISK "disco aggiuntivo di ""Comanche Maximum Overkill""	NOVALOGIC/US GOLD	M
COMANCHE MISSION DISK 2 "disco aggiuntivo di ""Comanche Maximum Overkill""	NOVALOGIC/US GOLD	M
COMBAT CLASSICS II (Compilation)	EMPIRE	O
CYBERRACE	CYBERDREAMS	O
DOGFIGHT	MICROPROSE	T
F1 GRAND PRIX	MICROPROSE	M
F15 STRIKE EAGLE III	MICROPROSE	M
FLIGHT SIM. TOOLKIT (Windows)	DOMARK	O
GAME PACK 4 (Compilation)	MINDSCAPE	O
GREAT NAVAL BATTLES	SSI/US GOLD	O
GUNSHIP 2000	MICROPROSE	S
HARRIER JUMP JET	MICROPROSE	O
INDY CAR RACING	VIRGIN	M
RED BARON	SIERRA	O
RED BARON M.D. "disco aggiuntivo di ""Red Baron""	SIERRA	O
SUBWARS 2050	MICROPROSE	O
SUPER VGA HARRIER	DOMARK	O
T.F.X.	OCEAN	M
THE PERFECT TRILOGY	Q.Q.P./MIRAGE	O
TORNADO	DIGITAL INTEGRATION	T
TORNADO: OPERATION DESERT "disco aggiuntivo di ""Tornado""	DIGITAL INTEGRATION	T
WORLD WAR II 1946	SIERRA	O
SPORTIVO		
AMERICAN GLADIATORS	GAMETEK	O
CHAMPIONSHIP MANAGER '93/94	DOMARK	T
CHAMPIONSHIP MANAGER '94" disco aggiuntivo di ""Championship Manager '93""	DOMARK	O
F1	DOMARK	O
GOAL!	VIRGIN	M
LOTUS 3	GREMLIN	O
NICK FALDO GOLF	GRANDSLAM VIDEO	O
NIGEL MANSELL'S	GREMLIN	M
PFS FOOTBALL PRO 93	SIERRA	O
PREMIER MANAGER	GREMLIN	O
PREMIER MANAGER 2	GREMLIN	O
RALLY	EUROPRESS	T
RETEE 2!	OCEAN	M
RYDER CUP GOLF	OCEAN	M
SENSIBLE SOCCER 92/93	RENEGADE	M
SILVERBALL (FLIPPER)	TEAM 17	M
SPEED RACER	ACCOLADE	O
STRIKER	RAGE	M
SUMMER OLYMPIX	FLAIR	M
WHIRLWIND SNOOKER	VIRGIN	O
WINTER OLYMPICS	US GOLD	M
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP	MINDSCAPE	M
STRATEGIA		
AIR FORCE COMMANDER	IMPRESSIONS	O
ARCHON ULTRA	SSI/US GOLD	O
CAMPAIGN 2	EMPIRE	T
CIVILIZATION	MICROPROSE	S

POLICE QUEST IV/ PC / CD - ROM

ZOOL
PC / CD 32/
AMIGA/
AMIGA 1200

IN ARRIVO - NOVITA'
BATTLE ISLE II / PC
SOCCER KID/ PC
UFO / PC
WERE WOLF/ PC



ACES OF EUROPE / PC

IN ARRIVO - NOVITA'
HEIMDALL II / PC
F 1 / PC
RED GHOST / PC
S.U.B. / PC

IN ARRIVO - NOVITA'
F 14 - FLEET DEFENDER / PC
1942-PACIFIC AIR COMBAT / PC
INFERNO/ PC

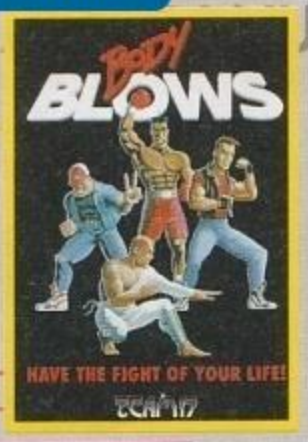
http://www.oldgamesitalia.net/

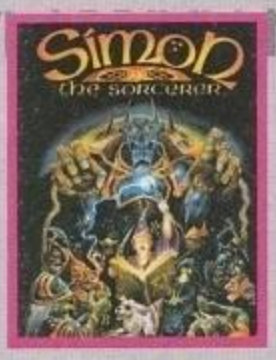
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I NUOVI ARRIVI I NUOVI ARRIVI I NUOVI ARRIVI I NUOVI

BENEATH A STEEL SKY
AMIGA / PC
HAND OF FATE
PC





BODY BLOWS
PC / AMIGA
SIMON THE SORCERER
PC / AMIGA / AMIGA 1200

GAMES IBM & COMPATIBILI

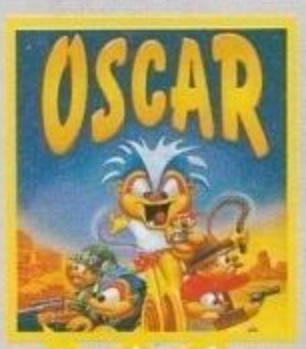
CIVILIZATION (windows)	MICROPROSE	O
CONQUERED KINGDOMS (windows)	MIRAGE	O
EL FISH	MAXIS	O
ELITE II - FRONTIER	KONAMI	O
FIELDS OF GLORY	MICROPROSE	O
GARY GRISBY	SSI/US GOLD	O
GLOBAL DOMINATION	IMPRESSIONS	O
HEIRS TO THE THRONE	Q.Q.P./MIRAGE	O
KING MAKER	US GOLD	O
LINKWORLDS	ON-LINE	O
MASTER OF ORION	MICROPROSE	O
MERCHANT PRINCE	QQP/MIRAGE	O
RING WORLD	ACCOLADE	O
RULES OF ENGAGEMENT 2	IMPRESSIONS	O
SIM FARM	MAXIS	O
THE BLUE & THE GRAY	IMPRESSIONS	O
TURNING POINTS	ON-LINE	O
WAR IN THE GULF	EMPIRE	T
WHEN 2 WORLDS WAR	IMPRESSIONS	O
WWF BATTLES OF SOUTH PACIFIC	MIRAGE	O
DA TAVOLO		
BRIDGE CHAMPION	OXFORD S.	O
CHESS MASTER 4000 TURBO (Windows)	MINDSCAPE	O
COLOSSUS COMPILATION	CDS	O
LUCKY'S CASINO	Q.Q.P./MIRAGE	O
MASQUE BLACK JACK	GAMETEK	O
MASQUE VIDEO POKER	GAMETEK	O
MOSCOW NIGHTS	BLACK LEGEND S.	O
SOLITAIRE'S JOURNEY (Windows)	MIRAGE	O
STAR WARS CHESS	MINDSCAPE	O
TESSARAE (Windows)	GAMETEK	O
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	OXFORD S	O
DIDATTICI/UTILITY		
ART LIBRARY 1	GEOWORKS	T
AUTOROUTE EXPR. EUROPA (DOS)	NEXT BASE	T
AUTOROUTE EXPR. EUROPA (Windows)	NEXT BASE	T
AUTOROUTE EXPR. ITALIA (DOS)	NEXT BASE	T
AUTOROUTE EXPR. ITALIA (Windows)	NEXT BASE	T
ENSEMBLE 1.2 (3.50')	GEOWORKS	T
ENSEMBLE 1.2 (5.25')	GEOWORKS	T
FLYING FINGERS	EUROPRESS	T
FONT LIBRARY 1	GEOWORKS	T
PC AEREO	MSPI	T
PC ASTROLOGIA	MSPI	T
PC AUTO	MSPI	T
PC COSMOS	FUTURE TRENDS	T
PC ECOLOGIA	MSPI	T
PC METEO	MSPI	T
PC UOMO	MSPI	T
PFS:WINDOWWORKS 2.0	SPINNAKER	T
PLAYBOY ELECTRONIC D.B. (Windows)	SIERRA	O
QUATTRO PRO S.E.	BORLAND	T
WIN TOTUS (Windows)	SWEETWARE	T
WIN TOTUS LIBRA (Windows)	SWEETWARE	T

MORTAL KOMBAT
PC / AMIGA / AMIGA 1200

NOVITA' IN ARRIVO
ELF MANIA / AMIGA

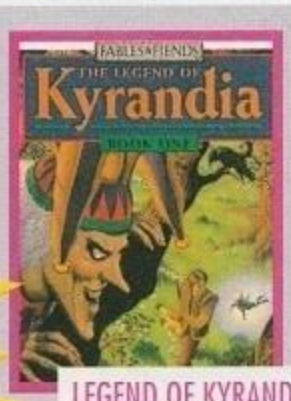
GAMES AMIGA

AZIONE		
ALFRED CHICKEN	MINDSCAPE	M
ALIEN 3	VIRGIN	M
ALIEN BREED 2	TEAM 17	M
ARABIAN NIGHTS	KRISALIS	M
BART VS THE WORLD	VIRGIN	M
BATMAN RETURNS	GAMETEK	O
BEASTLORD	GRANDSLAM VIDEO	O
BEAVERS	GRANSLAM VIDEO	M
BLASTAR	CORE DESIGN	O
BLOB	CORE DESIGN	M
BODY BLOWS	TEAM 17	M
BODY BLOWS 2 (GALACTIC)	TEAM 17	M
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	MILLENIUM	M
BUBBA'N'STIX	CORE DESIGN	M
BURNING RUBBER	OCEAN	M
CANNON FODDER	VIRGIN	M
CHUCK ROCK II (1mb)	CORE DESIGN	M
COOL SPOT	VIRGIN	M
CYBER PUNK	CORE DESIGN	M
DANGEROUS STREETS	FLAIR	M
DEEP CORE	I.C.E.	M
DENNIS	OCEAN	M
DISPOSABLE HERO	GREMLIN	M
FATMAN	BLACK LEGENDS S.	O
FURY OF THE FURRIES	MINDSCAPE	M
GLOBAL GLADIATORS	VIRGIN	M
GRANDSLAM CLASSICS	GRANDSLAM VIDEO	O
HUMANS 2 - JURASSIC LEVELS	GAMETEK	T
HUMANS 2 - JURASSIC LEVELS	GAMETEK	T
DATA DISK"disco aggiuntivo di ""Humans""		
JURASSIC PARK	OCEAN	M
KRUSTY'S FUN HOUSE	VIRGIN	M
GRANDSLAM CLASSICS	GRANDSLAM VIDEO	O
HUMANS 2 - JURASSIC LEVELS	GAMETEK	T
HUMANS 2 - JURASSIC LEVELS	GAMETEK	T
DATA DISK"disco aggiuntivo di ""Humans""		
JURASSIC PARK	OCEAN	M
KRUSTY'S FUN HOUSE	VIRGIN	M
MAGIC BOY	EMPIRE	M
MARIO IS MISSING	MINDSCAPE	O
MORPH	MILLENIUM	M
MORTAL KOMBAT	VIRGIN	M
NAUGHTY ONE	SINTERACTIVISION	O
OSCAR (TROLLS 2)	FLAIR	M
SEEK & DESTROY	MINDSCAPE	M
SKIDMARKS	ACID SOFTWARE	M
SOCCER KID	KRISALIS	M
STRIP POKER	LIVEGIUNTI MULTIMEDIA	T
SUPERFROG	TEAM 17	M
TERMINATOR 2: THE ARCADE	VIRGIN	M
TURRICAN III	RENEGADE	M
URIDIUM II	RENEGADE	M
YOIJOE	BLUEBYTE	M
ZOOL	GREMLIN	M
ZOOL 2	GREMLIN	M
AVVENTURA		
DUNE II	VIRGIN	O
FLASHBACK	DELPHINE/US GOLD	T
KING`S QUEST V (1mb)	SIERRA	T
LEGEND OF KYRANDIA (1mb)	VIRGIN	T
LURE OF TEMPTRESS (1mb)	VIRGIN	T
SIMON THE SORCERER	ADVENTURESOFT	T
RUOLO		
BLADE OF DESTINY	ATTIC/US GOLD	O
LEGENDS OF VALOUR (1mb)	US GOLD	T
SIMULAZIONE		
AIR BUCKS	IMPRESSIONS	O
AIR FORCE COMMANDER	IMPRESSIONS	O
AIRBUS A320 (1mb)	THALION	M
COMBAT CLASSICS II (compilation)	EMPIRE	O
DOGFIGHT	MICROPROSE	T
F117 A	MICROPROSE	O
GRAND PRIX (1mb)	MICROPROSE	S
GUNSHIP 2000	MICROPROSE	S
REACH FOR THE SKIES	VIRGIN	O
TORNADO	DIGITAL INTEGRATION	T
SPORTIVO		
CHAMPIONSHIP MANAGER '93/94	DOMARK	T



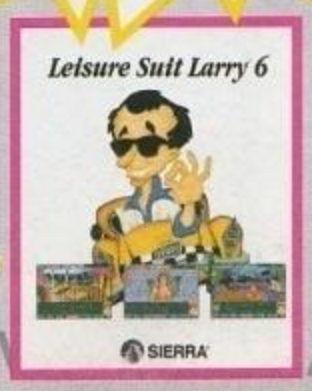
OSCAR / PC / AMIGA /
AMIGA 1200 / CD - ROM

NOVITA'
EVASIVE ACTION / PC
HEIMDALL 2 / AMIGA
DARKMERE / AMIGA
LEGACY OF SORASIL / AMIGA



LEGEND OF KYRANDIA
PC / CD - ROM / AMIGA

NOVITA'
THE CHAOS ENGINE / PC
WORLD CUP SOCCER '94 /
PC / AMIGA / CD - ROM
AMAZON QUEEN / PC



LEISURE SUIT LARRY 6
PC / CD - ROM

I NUOVI ARRIVI I NUOVI ARRIVI I NUOVI ARRIVI I NUOVI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I NUOVI ARRIVI I NUOVI ARRIVI I NUOVI ARRIVI I NUOVI ARRIVI

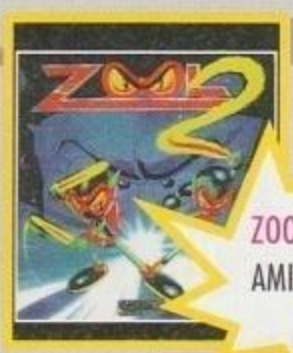
GAMES AMIGA

CHAMPIONSHIP MANAGER 94	DOMARK	O
MANAGER 94*disco aggiuntivo di **Championship Manager '93**		
FORMULA 1	DOMARK	M
GOAL! (1mb)	VIRGIN	M
LOTUS 3	GREMLIN	M
NICK FALDO CHAMPIONSHIP GOLF	GRANDSLAM	O
OVERDRIVE	TEAM 17	M
PREMIER MANAGER 2	GREMLIN	O
RETEE 2!	OCEAN	M
SENSIBLE SOCCER 92/93	RENEGADE	M
SUMMER OLYMPIX	FLAIR	M
THE LOTUS TRILOGY (compilation)	GREMLIN	M
WINTER OLYMPICS	US GOLD	M
STRATEGIA		
BATTLE ISLE '93	BLUE BYTE	O
CAMPAIGN 2	EMPIRE	T
CIVILIZATION (1mb)	MICROPROSE	S
ELITE II - FRONTIER	KONAMI	O
GENESIA	MINDSCAPE	O
GLOBAL DOMINATION	IMPRESSIONS	O
KING MAKER	US GOLD	O
NAPOLEONICS	ON-LINE	O
RULES OF ENGAGEMENT 2	IMPRESSIONS	O
THE BLUE & THE GRAY	IMPRESSIONS	O
THE SETTLERS (I COLONI)	BLUE BYTE	O
TURNING POINTS	ON-LINE	O
WAR IN THE GULF	EMPIRE	M
WHEN 2 WORLDS WAR	IMPRESSIONS	O

AMIGA 1200

AZIONE		
ALIEN BREED 2	TEAM 17	M
BODY BLOWS 2 (GALACTIC)	TEAM 17	M
DANGEROUS STREETS	FLAIR	M
DENNIS	OCEAN	M
DIGGERS	MILLENIUM	M
FATMAN ✓	BLACK LEGENDS S.	O
JURASSIC PARK	OCEAN	M
MORPH ✓	FLAIR	M
OSCAR (TROLLS 2)	FLAIR	M
OVERKILL	MINDSCAPE	O
SOCCER KID	KRISALIS	M
THE CHAOS ENGINE	RENEGADE	M
TROLLS	FLAIR	M
ZOOL	GREMLIN	M
AVVENTURA		
ALFRED CHICKEN	MINDSCAPE	M
D/GENERATION	MINDSCAPE	O
SIMON THE SORCERER	ADVENTURESOFT	T
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	INTERPLAY	O
SPORTIVO		
NIGEL MANSEL	GREMLIN	M
RYDER CUP	OCEAN	M
STRATEGIA		
CIVILIZATION	MICROPROSE	O
SIM LIFE	MAXIS	O

BODY BLOWS 2
AMIGA / AMIGA 1200



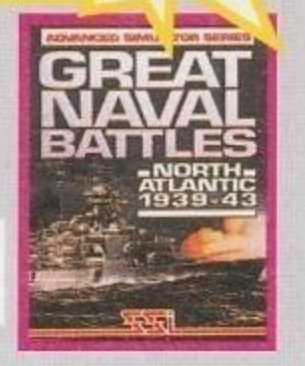
ZOOL 2
AMIGA

ELITE II
FRONTIER
AMIGA
PC
CD 32

GAMES CD-ROM

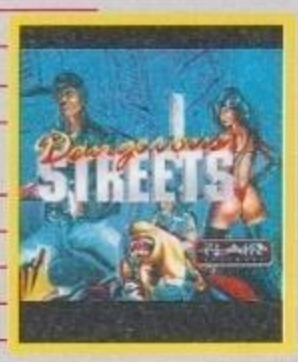
GUIDE MULTIMEDIA!		
ECOLANDIAOPERA	MULTIMEDIA	T
GLI ANIMALI DELLA SAVANAOPERA	MULTIMEDIA	T
I GRANDI ARTISTI DEL '900OPERA	MULTIMEDIA	T
AZIONE		
CHALLENGE PACK (compilation)	MINDSCAPE	O
COVER GIRL STRIP POKER	ON-LINE	O
CYBERWORLDS	ON-LINE	O
HILL STREET BLUES	KRISALIS	O
HITS FOR SIX VOL. 1 (Compilation) VOL. 2 (Compilation) VOL. V (Compilation)	PRISM LEISURE	
HUMANS I + II	GAMETEK	O
JOURNEYMAN PROJECT (Windows)	GAMETEK	O
JURASSIC PARK	OCEAN	M
OSCAR (TROLLS 2)	FLAIR	O
THE BIG 100 (Compilation)	WICKED SOFTWARE	O
TRIPLE ACTION VOL. 1 (Compilation) VOL. 5 (Compilation)	PRISM LEISURE	O
AVVENTURA		
ARMAETH	GRANDSLAM VIDEO	O
DRACULA UNLEASHED	MINDSCAPE	O
ERIC THE UNREADY	ACCOLADE	O
GABRIEL KNIGHT	SIERRA	O
GATEWAY II	ACCOLADE	O
KING'S QUEST VI	SIERRA	O
LAURA BOW 2	SIERRA	O
LEGEND OF KYRANDIA	VIRGIN	O
LEISURE SUIT LARRY VI	SIERRA	O
MAN ENOUGH	ACCOLADE	O
POLICE QUEST IV	SIERRA	O
SHADOWORLDS	KRISALIS	O
SHERLOCK HOLMES III	MINDSCAPE	O

GREAT NAVAL BATTLES
CD - ROM / PC

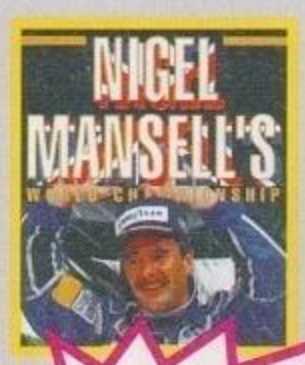


SPELLCASTING TRIPLE PACK (Compilation)	ACCOLADE	O
STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY	INTERPLAY	O
THE 7TH GUEST (escluso VHS)	VIRGIN	O
THE LAWNMOWER MAN - IL TAGLIAERBETHE	THE SALES CURVE	O
RUOLO		
DARK SUN	SSI/US GOLD	O
DUNGEON HACK	SSI/US GOLD	O
EYE OF THE BEHOLDER 3	SSI/US GOLD	O
LORD OF THE RINGS	INTERPLAY	O
WORLD OF XEEN	US GOLD	O
SIMULAZIONE		
ACTION PACK(Compilation)	DIGITAL INTEGRATION	O
B17/SILENT SERVICE	MICROPROSE	O
CYBERRACE	CYBER DREAMS	O
EN-CORE (Compilation)	CORE DESIGN	T
F-117A/F15 II (include Mission Disk Operation Desert Storm)	MICROPROSE	O
F15 III	MICROPROSE	O
FLIGHT SIM. TOOLKIT	DOMARK	O
GREAT NAVAL BATTLES	SSI/US GOLD	O
RETURN OF THE PHANTOM	MICROPROSE	O
T.F.X.	OCEAN	M
TORNADO	DIGITAL INTEGRATION	T
WOLFPACK	NOVALOGIC/US GOLD	O
SPORTIVO		
MOTOR STARS (incluso modellino)	REVELL	O
TONY LA RUSSA 2	SSI/US GOLD	O
WINTER OLYMPICS	US GOLD	M
WINTER SUPER SPORTS	FLAIR	O
STRATEGIA		
FANTASY EMPIRES	SSI/US GOLD	O
IRON HELIX (Windows)	MICROPROSE	O
JUTLAND	MIRAGE	O
NAPOLEONICS	ON-LINE	O
PROTOSTAR	ACCOLADE	O
RINGWORLD	ACCOLADE	O
UMS COMPILATION	INTERGALACTIC	O
WHALE'S VOYAGE	FLAIR	O
DA TAVOLO		
BATTLE CHESS	INTERPLAY	O
LINEA SOFT.		
101 SEX POSITIONS V.1	VIVID	O
101 SEX POSITIONS V.2	VIVID	O
BEST OF VIVID	VIVID	O
BUSTIN OUT!	VIVID	O
GIRLS OF VIVID V.1	VIVID	O
GIRLS OF VIVID V.2	VIVID	O
LEGENDS OF KAMASUTRA	VIVID	O
MYSTIQUE ORIENTE	VIVID	O
RAQUEL RELEASED	VIVID	O

WINTER OLYMPICS
AMIGA / PC / CD - ROM
KING'S QUEST VI
CD - ROM

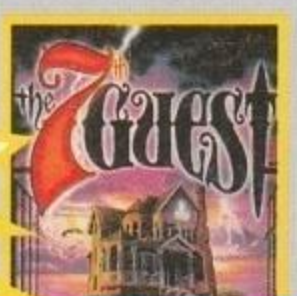


DANGEROUS STREET
A 1200 / CD 32
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY
AMIGA 1200 / CD-ROM



NIGEL MANSELL'S

THE 7 GUEST
CD - ROM
T.F.X.
CD - ROM / PC



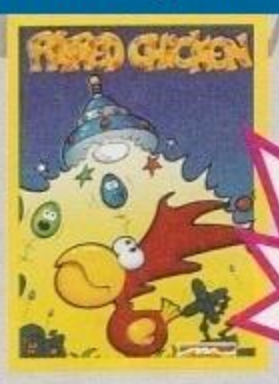
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I NUOVI ARRIVI I NUOVI ARRIVI I NUOVI ARRIVI I NUOVI

ARABIAN NIGHTS / CD 32
ALFRED CHICKEN / CD 32



KICK OFF 3
NOVITA'
PER TUTTI I FORMATI

GAMES CD 32

AZIONE		
ALFRED CHICKEN	MINDSCAPE	M
ARABIAN NIGHTS	KRISALIS	M
BEAVERS	GRANDSLAM VIDEO	M
BUBBA'N'STIX	CORE DESIGN	M
CHAMBERS OF SHAOLIN	GRANDSLAM VIDEO	M
CHUCK ROCK	CORE DESIGN	M
DANGEROUS STREETS	FLAIR	M
DEEP CORE	I.C.E.	O
DENNIS	OCEAN	M
FIREFORCE	I.C.E.	M
FLY HARDER	KRISALIS	O
HUMANS I + II	GAMETEK	O
JAMES POND II	MILLENIUM	O
JURASSIC PARK	OCEAN	O
MEAN ARENAS	I.C.E.	O
MORPH	FLAIR	M
NAUGHTY ONES	INTERACTIVISION	O
OVERKILL & LUNAR-C	MINDSCAPE	M
PREMIERE	CORE DESIGN	M
PROJECT X SE + F17 CHALLENGE	TEAM 17	M
PSYCHO KILLER	ON-LINE	O
SEEK & DESTROY	MINDSCAPE	M
SEVEN GATES OF JAMBALA	GRANDSLAM VIDEO	M
SLEEPWALKER	OCEAN	M
STRIP POKER LIVE (compatibile CD/TV)	GIUNTI MULTIMEDIA	T
SUMMER OLYMPIX	FLAIR	M
SURF NINJAS	FLAIR	O
TOWN WITH NO NAME	ON-LINE	O
TROLLS	FLAIR	O
ZOOL	GREMLIN	O
ZOOL 2	GREMLIN	M
AVVENTURA		
PIRATES GOLD	MICROPROSE	O
SPORTIVO		
JOHN BARNES E. FOOTBALL	KRISALIS	M
LIVERPOOL FOOTBALL	GRANDSLAM VIDEO	M
NICK FALDO G. GOLF	GRANDSLAM VIDEO	M
NIGEL MANSELL'S W.C.	GREMLIM	M
SENSIBLE SOCCER 92/93	RENEGADE	M
THE LOTUS TRILOGY	GREMLIN	O
WINTER SUPER SPORTS	FLAIR	O
STRATEGIA		
CASTLES 2	INTERPLAY	O
ELITE II FRONTIER	KONAMI	O
LIBERATION - CAPTIVE II	MINDSCAPE	O
WHALE'S VOYAGE	FLAIR	O

NINTENDO / SEGA

Linea economica:	**NINTENDO NES**	
BATTLETOADS	TRADEWEST	T
LEMMINGS	OCEAN	T
MCDONALD LAND	OCEAN	T
SUPER TURRICAN	IMAGINEER	T
	NINTENDO SUPER NES	
ADDAMS FAMILY	OCEAN	T
CAPTAIN AMERICA	MINDSCAPE	O
COOL SPOT	VIRGIN	M
JIMMY CONNORS PRO TENNIS T.	UBISOFT	T
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	ELITE	T
KICK OFF	IMAGINEER	T
LETHAL WEAPON (ARMA LETALE)	OCEAN	O
OUT TO LUNCH	MINDSCAPE	O
ROBOCOP 3	OCEAN	T
SUPER CONFLICTVIC	TOKAI	O
TIME SLIPVIC	TOKAI	O
	GAME BOY	
BATTLE OF OLYMPUS	IMAGINEER	T
BATTLETOADS	TRADEWES	T
GAUNTLET II	MINDSCAPE	T
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	ELITE	T
MARBLE MADNESS	MINDSCAPE	T
MC DONALD LAND	OCEAN	T
PAPERBOY	MINDSCAPE	T
PAPERBOY 2	MINDSCAPE	T
PARASOL STARS	OCEAN	T
PRINCE OF PERSIA	MINDSCAPE	T
SNEAKY SNAKES	TRADEWEST	T
SUPER HUNCHBACK	OCEAN	T
	SEGA MASTER SYSTEM	
ROBOCOD	US GOLD	M
SIMPSON'S BART: BART VS THE WORLD	ACCLAIM	M
STAR WARS	US GOLD	M
TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY	ACCLAIM	M
	SEGA MEGA DRIVE	
ADDAMS FAMILY	ACCLAIM	M
AGASSI TENNIS	TECMAGIK	M
BLADES OF VENGEANCE	ELECTRONIC ARTS	M
SIMPSONS - BART'S NIGHTMARE	ACCLAIM	M
UNIVERSAL SOLDIERBALLISTIC		M
XENON II	VIRGIN	M
	SEGA GAME GEAR	
BART: SPACE MUTANTS	ACCLAIM	M
BATMAN RETURNS	SEGA	M
ROBOCOD	US GOLD	M
SIMPSON'S BART: BART VS THE WORLD	ACCLAIM	M
STAR WARS	US GOLD	M
STRIDER RETURNS	US GOLD	M
TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY	ACCLAIM	M

NOVITA' IN ARRIVO
SPACE ACE / SNES
HURRICANE / IL CARTONE ANIMATO
L'INCREDIBILE HULK

Linea a prezzo pieno:	**NINTENDO SUPER NES**	
FIRST SAMURAI	MARUBENI	O
MORTAL KOMBAT	ACCLAIM	O
NBA JAM	ACCLAIM	T
T2 THE MOVIE	ACCLAIM	O
THE LAWNMOWER MAN (Il Tagliaerbe)	THE SALES CURVE	O
WINTER OLYMPICS	US GOLD	O
YOUNG MERLIN	VIRGIN	T
	GAME BOY	
MORTAL KOMBAT	ACCLAIM	O
MUHAMMED ALI' BOXING	VIRGIN	O
SPIDERMAN/X-MEN	ACCLAIM	O
WINTER OLYMPICS	US GOLD	O
	SEGA MASTER SYSTEM	
ADDAMS FAMILY	ACCLAIM	M
MORTAL KOMBAT	ACCLAIM	M
ROBOCOP 3	ACCLAIM	M
WINTER OLYMPICS	US GOLD	M
	SEGA MEGA DRIVE	
BUBSY	ACCOLADE	M
DAVIS CUP TENNIS	TENGEN	M
DOUBLE DRAGON 3	ACCLAIM	O
DRAGON'S REVENGE	TENGEN	M
F 117 NIGHTSTORM	ELECTRONIC ARTS	M
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	ELECTRONIC ART	M
FORMULA 1	DOMARK	M
GAUNTLET IV	TENGEN	O
GEORGE FOREMAN KO BOXING	ACCLAIM	O
GUNSHIP	US GOLD	M
JAMES POND III	ELECTRONIC ARTS	M
JUNGLE STRIKE	ELECTRONIC ARTS	O
LOTUS 2	ELECTRONIC ARTS	M
MORTAL KOMBAT	ACCLAIM	M
NBA JAM	ACCLAIM	T
ROBOCOP 3	ACCLAIM	M
SPIDERMAN/X-MEN	ACCLAIM	O
SUPER KICK OFF	US GOLD	M
TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY	ACCLAIM	M
VIRTUAL PINBALL (FLIPPER)	ELECTRONIC ARTS	M
WINTER OLYMPICS	US GOLD	M
WWF ROYAL RUMBLE	ACCLAIM	M
ZOOL	ELECTRONIC ARTS	M
	SEGA GAME GEAR	
ADDAMS FAMILY	ACCLAIM	M
FORMULA 1	DOMARK	M
MORTAL KOMBAT	ACCLAIM	M
NBA JAM	ACCLAIM	T
ROBOCOP 3	ACCLAIM	M
WINTER OLYMPICS	US GOLD	M
WORLD CUP SOCCER	TENGEN	M

NBA SHOWDOWN
NOVITA'
MEGA DRIVE

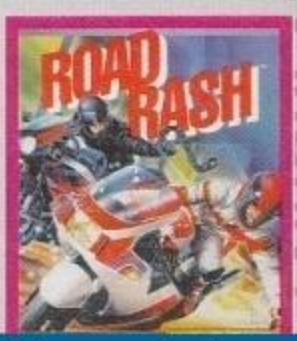
IL LIBRO DELLA GIUNGLA
NOVITA'IN ARRIVO
GAME BOY / SNES / NES

YOGHI BEAR
NOVITA'
GAME BOY / SNES

SKITCHIN
NOVITA'
MEGA DRIVE

VIRTUAL SOCCER
NOVITA'
SNES

ROAD RASH
NOVITA'
GAME GEAR / SNES



INSERTO DA STACCARE E CONSERVARE - RICHIEDI IL CATALOGO AL TUO RIVENDITORE

I NUOVI ARRIVI I NUOVI ARRIVI I NUOVI ARRIVI I NUOVI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I NUOVI ARRIVI I NUOVI ARRIVI I NUOVI ARRIVI I NUOVI ARRIVI I NUOVI

QUI PUOI RICHIEDERE IL CATALOGO COMPLETO E FARE I TUOI ACQUISTI MIGLIORI !

PIEMONTE • **ALEX COMPUTER** - C.COMM. LE GRU VIA CREA 10 - **GRUGLIASCO (TO)** • **ALEX COMPUTER** - CORSO FRANCIA 333/4 - **TORINO** • **ALEX COMPUTER** - VIA TRIPOLI 179/B **TORINO** • **COMPUTER WORK** - VIA RIVOLI 38/A - **ORBASSANO (TO)** • **COMPUTING NEWS** - VIA MARCO POLO 40/E - **TORINO** • **ELETTRONICA** - VIA SCALISE 5 - **VERCELLI** • **HI-FI CLUB** - CORSO FRANCIA 29/C - **COLLEGNO (TO)** • **HOBBYLAND** - VIA BERTODANO 1 - **BIELLA (VC)** • **MARCHISIO** - VIA POLLENZO 6 - **TORINO** • **PLAY GAME SHOP** - VIA CARLO ALBERTO 39/A **TORINO** • **RECORD** - GALLERIA F.ARGENTA 3 - **ASTI** • **ROSSI COMPUTERS** - CORSO NIZZA 42 - **CUNEO** • **SOFTEL** - VIA NIZZA 45 - **TORINO** • **TV MIRAFIORI** - CORSO UNIONE SOVIETICA 381/C - **TORINO**

LIGURIA • **ABM COMPUTERS** - PIAZZA DE FERRARI 2 - **GENOVA** • **ATHENA INFORMATICA** - VIA CARISSIMO E CROTTI 16/R - **SAVONA** • **CELESIA ENZA** - VIA GARIBALDI 144 - **LOANO (SV)** **CENTRO HI-FI VIDEO** - VIA DELLA REPUBBLICA 38 - **SANREMO (IM)** • **FOTO MAURO** - VIA T.M. CANEPARI 183/R - **RIVAROLO (GE)** • **IL BALILLA** - VIA F.APRILE 112/R - **GENOVA** **MASSA AGOSTINO** -VIA CAMOZZINI 17/18/R - **GENOVA VOLTRI** • **OFFICE & GAMES**. PIAZZA BIANCHI 9 - **IMPERIA** • **PAGLIALUNGA** - VICO LICETI 6 - **RAPALLO (GE)** • **PLAY TIME** - VIA GRAMSCI 3/5/7/R **GENOVA** • **PLAY TIME 2** - VIA SESTRI 50/R - **GENOVA** • **PLAY TIME 3** - VIA DELLE CASACCIE 14/16/18 - **GENOVA** • **SCABINI GIOCATTOLI** -VIA C.RETA 7/R - **BOLZANETO (GE)**

LOMBARDIA • **AG INFORMATICA** - VIA G.SILVA 49 - **MILANO** • **ALMOS** - VIA DEL CAIRO 26 - **VARESE** • **B.C.S.** - VIA MONTEGANI 11 - **MILANO** • **FLOPPY** - VIA MORAZZONE 2 - VIA CARROBBIO 13 - **VARESE** • **FUMAGALLI** - VIA CAIROLI 48 - **LECCO (CO)** • **HOMIC SHOP** - PIAZZA DE ANGELI 3 - **MILANO** • **MANTOVANI TRONIC'S** - VIA CAIO PLINIO 11 - **COMO** **MARCUCCI** VIA F.LLI BRONZETTI 37 - **MILANO** • **MEGABYTE** - VIA CASTELLO 1 - **DESENZANO (BS)** • **MEGABYTE 2** - VIA SCURI 4 - **BERGAMO** • **MEGABYTE 4** - VIA CALVI 95 - **MANTOVA** • **MG SHOP** - VIA MONTENERO 12 - **MILANO** • **MIPS COMPUTER** - VIA RIVOLTA 22 - **MORBEGNO (SO)** • **NEW GAME** - CORSO GARIBALDI 198 - **LEGNANO (MI)** • **NEWEL** - VIA MAC MAHON 75 - **MILANO** • **NIKI SHOW-ROOM** - VIA TAVAZZANO 14 - **MILANO** • **PERGIOCO** - VIA SAN PROSPERO 1 (CORDUSIO) - VIA ALDROVANDI (LIMA) - **MILANO** • **RIVOLA** - VIA VITRUVIO 43 - VIA MAURO MACCHI 26 **(MI)** • **S W COMPUTER** - CENTRO COMM. MINERVA VIA C.BATTISTI 42 - **PAVIA** • **SENNA GIANFRANCO** - VIA CALCHI 5 - **PAVIA** • **SUPERGAMES** - VIA VITRUVIO 37 - **MILANO** • **TINTORI** - VIA BROSETA 1 **BERGAMO** • **VIRGIN MEGASTORE** - PIAZZA DUOMO 8 - **MILANO** • **VIRTUALI** - VIA RASORI 8 - **MILANO**

TRENTINO ALTO ADIGE • **COMPUTER POINT** - VIA ROVIGO 22/A - **BOLZANO** • **CRONST** - VIA G.GALILEI 25 - **TRENTO** • **EL DOM** - VIA BRENNERO 394 - **TRENTO** • **ELETTRON MATTEUCCI** - VIA PALERMO 31 - **BOLZANO** • **EUROCENTER DUE** - VIA KENNEDY 181 - **LAIVES (BZ)**

VENETO • **ARMONIA COMPUTERS** - VIA CONEGLIANO 74 - **SUSEGANA (TV)** • **BAZAR MILANESE** - PIAZZA G.MARCONI 14 - **MONTEBELLUNA (TV)** • **CAMONICO BORTOLO** - PIAZZALE FIRENZE 10 - **BASSANO DEL GRAPPA (VI)** • **CARTOLIBRERIA AL SANTO** - VIA OSPEDALE 5 - **PADOVA** • **CASA DEL DISCO** - VIA FERRO 22 - **MESTRE (VE)** • **COMPUGAMES** - CORSO CAVOUR 5/A **VERONA** • **COMPUTER SERVICE** - VIA EUROPA 2 - **GALLIERA V.TA (PD)** • **GRUPPO A.F.** - CENTRO COMM. LE PIRAMIDI VIA POLA 20 - **TORRI DI QUARTESOLO (VI)** **GUERRA COMPUTER** - PIAZZA S.TRENTIN 6 - **TREVISO** • **GUERRA COMPUTER** - VIA BATTISTI 53 - **SAN DONA' DI PIAVE (VE)** • **GUERRA COMPUTER** - VICOLO VOLTO S.LUCIA 6 - **VERONA** **GUERRA EGIDIO** - VIA BISSUOLA 20/A - **MESTRE (VE)** • **LEONETTI FERNANDA** - VIA MANTOVANA 2 - **VERONA** • **MAKRO** - VIA VALPOSINA 55 - **THIENE (VI)** • **MEGABYTE 3** - VIA XX SETTEMBRE 18 - **VERONA** • **OTC COMPUTERS** - VIA FOLGORE 24- **VICENZA** • **OTC COMPUTERS** - VIA GARIBALDI 16 - **BASSANO DEL GRAPPA (VI)** • **OTC INFORMATICA** - VIA SORIO 102/A - **PADOVA** • **POWER MEDIA** - PIAZZA SAN TOMMASO 10/11 - **VERONA** • **R.CAPUTO** - PIAZZA SAN MARCO5193 **VENEZIA** • **SARTORELLO** - VIA DUCA D'AOSTA 4 - **CEGGIA (VE)** **SARTORELLO** - VIA VENEZIA 8 - **PORTOGRUARO (VE)** • **SME** - VIA CONEGLIANO 59 - **SUSEGANA (TV)** • **SME** - VIA ORSATO 5 - **MARGHERA (VE)** • **SME** - VIA TORINO 101 - **MESTRE (VE)**

FRIULI VENEZIA GIULIA • **SME** - VIA UDINE 28 - **ZOPPOLA (PN)** • **VIDEOLANDGAMES** - VIA RISMONDO 4 - **TRIESTE**

EMILIA ROMAGNA • **A.T.E.** - VIA IMBRIANI 43/A - **PARMA** • **BUSINESS POINT** - VIA C. MAYER 85 - **FERRARA** • **CARTOLERIA PORTANOVA** - VIA PORTANOVA 18/A - **BOLOGNA** • **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - VIA EMILIA PONENTE 56 - **BOLOGNA** • **COMPUTER LINE** - VIA S.ROCCO 10/C - VIA J.F.KENNEDY 15/T - **REGGIO EMILIA** • **COMPUTER VIDEO CENTER** - VIA CAMPO DI MARTE 122 - **FORLI'** • **DELTA COMPUTER** - VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA 15/G - **PIACENZA** • **E.C.S.** - VIA CASARINI 3/C - **BOLOGNA** • **ELECTRONIC FUN** - CORSO V.EMANUELE 142 (GALL.POLITEAMA) - **PIACENZA** • **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA MURRI 75/A - VIA LOMBARDI 43 - **BOLOGNA** • **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA S.STEFANO 30/2 - VIA INDIPENDENZA 66 - **BOLOGNA** • **MICROINFORMATICA** - PIAZZA M.PARTIGIANI 31 - VIA ADDA 49 - **SASSUOLO (MO)** • **MORINI & FEDERICI** - VIA MARCONI 28/C - **BOLOGNA** **ORSA MAGGIORE** - CENTRO COMM. I PORTALI - PIAZZA MATTEOTTI 20 - **MODENA** • **SOFT GALLERY** - VIA MORTARA 60/B - **FERRARA** • **ZANICHELLI** - VIA SAFFI 78/B - **PARMA** • **ZETA INFORMATICA** - VIA E.LEPIDO 6 - **PARMA**

TOSCANA • **C.D.S.** - VIA DON MINZONI 17 - **MONSUMMANO TERME (PT)** • **CALAMAI TEKNO** - VIA DEI CIMATORI 17/R - **FIRENZE** • **CIPOLLA ANTONIO** - VIA VITTORIO VENETO 26 - **LUCCA** • **ELETTRONICA CENTOSTELLE** - VIA CENTOSTELLE 5/A - **FIRENZE** • **ETA BETA** - VIA SAN FRANCESCO 30 - **LIVORNO** • **FUTURA 2** - VIA L.CAMBINI 19 - **LIVORNO** • **IDEA SOFT** - VIA VESPUCCI 98 - **PISA** • **IL COMPUTER** - VIALE COLOMBO 216 - **LIDO DI CAMAIORE (LU)** • **LA CITTA' DEI RAGAZZI** - VIA DE' TACCHINARDI 2 - **FIRENZE** • **PUNTO SOFT** - VIA TORCICODA 1/R - **FIRENZE** • **PUNTO SOFT 3** - VIALE GUIDONI 77/B - **FIRENZE** • **TECNINOVAS COMPUTER** - PIAZZA GUERRAZZI 19/21 - **PISA**

MARCHE • **BERDINI EZIO** - VIA SILVIO PELLICO - **CIVITANOVA MARCHE (MC)** • **CENTRO ADRIATICO SOFTWARE** - VIA MARE 74 - **SAN BENEDETTO DEL TRONTO (AP)** • **GIOCATRE** VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA 12 - VIA MARSALA 10 - **ANCONA** • **TRIOZON INFORMATICA** - VIA N.BUOZZI 16 - **PORTO SAN GIORGIO (AP)**

UMBRIA • **CASA DEL GIOCATTOLO** - VIALE UMBRIA - **BASTIA UMBRA (PG)** • **CUINI CHIARA** - CORSO CAVOUR 281 - **ORVIETO (TR)** • **ETA BETA COMPUTER** - PIAZZA SAN DOMENICO **FOLIGNO (PG)**

LAZIO • **ARICO' GIOVANNI** - VIA MAGNA GRECIA 71 - **ROMA** • **AUDIO CAR** - VIA LIVORNO 68 - **LADISPOLI (RM)** • **BABY SOGNO** - VIA TIBURTINA 614 A/B/C - **ROMA** • **BIT STUDIO** C/O MERCATONE ZETA VIA DELLE SCIENZE - **S.RUFINA CITTA' DUCALE (RI)** • **CAMPA ADOLFO** - VIA PRENESTINA 426 - **ROMA** • **CASA MIA GAIA** - LARGO BOCCEA 12 - **ROMA** **COMPUTER SCHOOL 2000** - VIA MURA DEI FRANCESI 99/101 - **CIAMPINO (RM)** • **COMPUTER TIME** - VIA COL DI LANA 11/15 - **CIAMPINO (RM)** • **DI MARCO CORRADO** - VIA VIBIO MARIANO 38 - **ROMA** • **GARZOLI LUCIANO** - VIA VAL DI SANGRO 25 - **ROMA** • **GEDY** - VIA BENGASI 20 - **ANZIO (RM)** • **GI.GI. WATCH** - VIALE IPPOCRATE 25 - VIA NAPOLEONE III 93 - **ROMA** • **GIGLIO LUIGI** - VIA VITRUVIO 282 - **FORMIA (LT)** • **GIOCHI E COMPUTER** - CORSO UMBERTO I 97 - **RONCIGLIONE (VT)** • **HABITAT - ZANGRILLI** - S.S. 155 LOC.MAD.DELLA NEVE 113 -**FROSINONE** • **KEY BIT ELETTRONICA** - VIA CIALDINI 8/10 - **LATINA** • **L'ANGOLO DEL COMPUTER** - VIA CASE NUOVE 3 - **CIVITAVECCHIA (RM)** **LA CHIOCCIA** - VIALE MARCONI 277 - **ROMA** • **M.ELECTRONIC** - C/O CENTRO COMM. I GRANAI - **ROMA** • **MEGABOY** - VIA F.PALASCIANO 105 - **ROMA** • **MESSAGGERIE MUSICALI** - VIA DEL CORSO 122/123 - **ROMA** • **METRO IMPORT** - VIA DONATELLO 37 - **ROMA** • **ODIS** - PIAZZA PONTELUNGO 3 - S.MARIA AUSILIATRICE 23 - **ROMA** • **PERGIOCO** - VIA DEGLI SCIPIONI 109/111 **ROMA** • **STYL HOUSE 2000** - VIA P.MAFFI 28/32 - **ROMA** • **TAKE AWAY** - VIA TRIPOLITANA 164 - **ROMA**

ABRUZZO E MOLISE • **COMPUTER MARKET** - VIA TRIESTE 79/81 - **PESCARA** • **ELETTRONICA ABRUZZESE** - VIA L'AQUILA 31/33 - **PESCARA** • **FERRI** - VIA TIBURTINA 91 - **PESCARA** • **GES.COM.** - VIA SAN LORENZO 64 - **CAMPOBASSO** • **PASSERI BIAGIO** - VIA NICOLA FABRIZI 28 - **PESCARA**

CAMPANIA • **BABY TOYS** - VIA CISTERNA DELL'OLIO 5/B - **NAPOLI** • **BOOKS & MOVIES** - VIA MERLIANI 112/BIS - **NAPOLI** • **CAPRI GRAPHIC** - VIA LISTRIERI 17 - **CAPRI (NA)** • **COMPUTER SERVICE** - VIA L. DA VINCI 91/93 - **SCAFATI (SA)** • **COMPUTERMANIA** - VIA CONSALVO CARELLI 35 - **NAPOLI** • **D.E.C.** - VIA NAZ. DELLE PUGLIE S.S. 7 ANG. VIA NAPOLI - **CASALNUOVO (NA)** • **DATA OFFICE** - VIA ROMA 5/7 - **SAN SEBASTIANO AL VESUVIO (NA)** • **FANTASY** - VIA DELLE REPUBBLICHE MARINARE 444 - **BARRA (NA)** • **GIOCATTOLI LANZETTA** - VIA CARDUCCI 45 **AVELLINO** • **INFORMATICA ESSE** - VIA LIBERTA' 258 - **PORTICI (NA)** • **ITACA** - VIA R. MAURI 60 - **SALERNO** • **LA CAMERA OSCURA** - VIA P.CASTELLINO 22 - **NAPOLI** • **MIGLIARDINI UMBERTO** - VIAS.ANNA DEI LOMBARDI 35 - LARGO MONTEOLIVETO 7 - **NAPOLI** • **NEW COMPUTER MARKET** - CORSO GARIBALDI 65 - **SALERNO** • **SKUP** - VIA SOLIMENA 82/A - **NAPOLI**

PUGLIA • **COMPUTER SHOP** - VIA G. CARLI 17 - **BARLETTA (BA)** • **DI MATTEO ELETTRONICA** - VIA C.PISACANE 11/15 - **BARLETTA (BA)** • **REGNO DEI BIMBI** - VIA EINAUDI 17 - **BARI** • **VIDEOMANIA** - VIALE UNIVERSITA' 61 - **LECCE** • **WILLIAMS COMPUTER** - VIALE UNITA' D'ITALIA 79 - **BARI**

CALABRIA • **COMPUTER GAMES E ALTRO** - VIA AMIRANTE 59 - **SOVERATO (CZ)** • **CONSOLE POINT** - VIA VITTORIO ALFIERI 20 - **RENDE (CS)**

SICILIA • **AZETA** - VIA CANFORA 140 - **CATANIA** • **BASIC** - VIA SAMMARTINO 32 - **PALERMO** • **C.D.M.P.** - VIA AMANTEA 53 - **CATANIA** • **ELEKTROMARKET LIVORSI** - VIA MESSINA MARINE 533/B - **PALERMO** • **HOME COMPUTER** - VIA GALVANI 29 - **RAGUSA** • **HOME COMPUTER** - VIALE DELLE ALPI 50/E - **PALERMO** • **IL NANO VERDE** - VIA F.BENTIVEGNA 65 - **PALERMO** • **NUOVA DIMENSIONE** - VIALE S.MARTINO 264 - VIALE REGINA ELENA 143 - **MESSINA** • **PRISMA COMPUTER** - VIA CANFORA 122/124 - **CATANIA** • **RANDAZZO ANGELO** - LARGO DEI VESPRI 113 - **CATANIA** • **RANDAZZO ANGELO** - VIA G.B. FARDELLA 29 - **TRAPANI** • **RANDAZZO ANGELO** - VIA GHIBELLINA 32 - **MESSINA** • **RANDAZZO ANGELO** - VIA MAZZINI 170 - **MARSALA (TP)** • **RANDAZZO ANGELO** VIA R.SETTIMO 55-VIA M.STABILE 160-VIA G.B.LULLI 18-**PALERMO** • **TUTTO** - VIA MANZONI 165 - **AGRIGENTO**

SARDEGNA • **COMPUTER HOUSE** - VIA CAVALCANTI 7 - **CAGLIARI** • **COMPUTER SHOP** - VIA ORISTANO 12 - **CAGLIARI** • **COMPUTERS POINT** - VIA CAVARO 21/B/C - **CAGLIARI** • **GRISCHENKO** - PIAZZA AZUNI 12 - **SASSARI** • **IL POSTER** - VIA DEFFENU 43 - **NUORO**

INSERTO DA STACCARE E CONSERVARE - RICHIEDI IL CATALOGO AL TUO RIVENDITORE

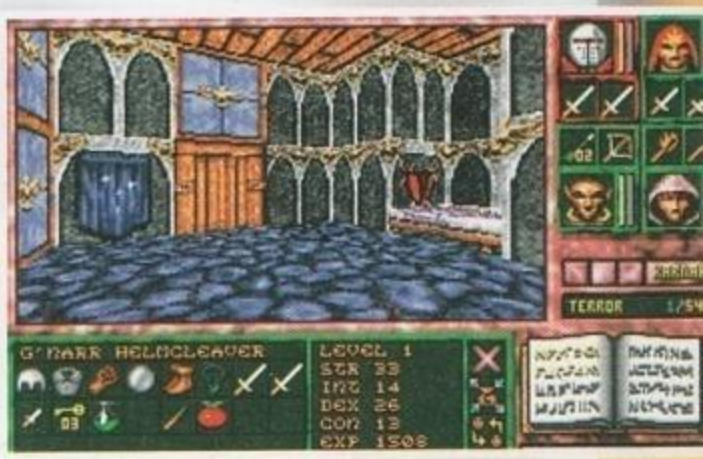
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Wizard!

Guai, al solito. Alcuni ne combinano, altri devono rimediare. In fondo è così da sempre. Stavolta tocca allo stregone megalomane. Ed è il turno delle stesse divinità, ad essere messe fuori causa. Orrendo, davvero. Vediamo che si può fare...



Giusto, la storia. Il luogo è sempre il solito: un posto lontano. Nel tempo, nello spazio; che importa? E' lontano, e basta. Naturalmente si tratta di un'ambientazione fantasy. Si prende le mosse da un castellaccio pieno di misteri magheschi. Indovinate, ora, il seguito. C'è forse un mago inpazzito? Ma mi sembra il minimo. C'è qualche potentissima magia? Non poteva mancare. Ne va di mezzo qualcuno? E come no. La verità è che lo stregone pazzo si è divertito a distruggere gli dèi del paese, e così l'ultima speranza è nelle spade e nei cervelli di quattro avventurieri. Coraggiosi, leali, incorruttibili: tutti li vorrebbero per amici. Ma anche spietati e temerari. Diciamo incoscienti? Diciamolo, dal momento che l'impresa sembra condotta sul bordo estremo della pazzia. Ma è stata tentata. Alla pazzia non c'è rimedio, sembra. Questo gioco lo vuole dimostrare.

Ora, che cosa dovrebbero fare i quattro temerari in questione? Beh, ci sono quattro talismani da ricuperare, per cominciare. I loro poteri combinati serviranno per annullare l'incantesimo e far ritornare gli dèi. Quanta fatica sprecata, dico io. Se si fanno mettere nel sacco da uno stupido qualsiasi, non sono certamente grandi divinità. Ma i gusti sono gusti. Non mi pagano per discutere le trame. Mi pagano per discutere i giochi, così iniziamo il bombardamento a tappeto con le varie informazioni.

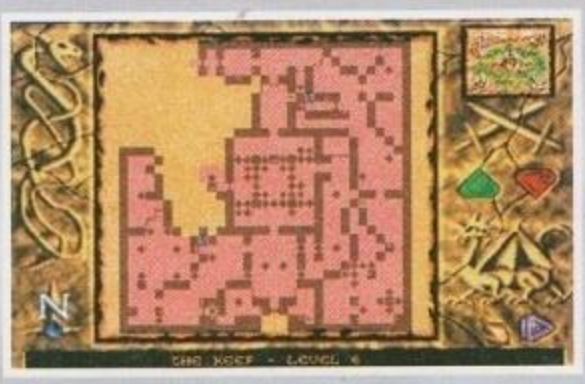
Avete presente Underworld o Legends Of Valour? Se la risposta è affermativa, siete già a buon punto per comprendere le potenzialità di questo Wizard. Non mi riferisco al marchio Psygnosis, di per sé prestigioso. Parlo proprio del gioco, che si propone come un nuovo esponente del filone ruolistico con tecnologie d'avanguardia.

Torniamo però alla Psygnosis, che giusto qualche tempo fa (nemmeno più di tanto, a dire il vero) aveva pubblicato Dracula. Come forse ricorderete dalla mediocre recensione, quel titolo, pur vantando delle routine tridimensionali accettabili, non ci aveva affatto entusiasmato. Non c'era abbastanza giocabilità che, secondo il nostro parere, è sempre e comunque il fattore definitivo. E questa volta? Piano: lo vedremo.

Ora, come avrete peraltro capito dalle foto, l'ambiente 3D è piuttosto raffinato. Wizard non invidia niente alla concorrenza, perché tutto ciò che compare sullo schermo è ben curato, e il "materiale" da vedere abbonda (cosa che ci stupito non poco, visto che il programma occupa solamente due dischetti). Un ottimo inizio, non c'è che dire.

Naturalmente preciso subito che alla Psygnosis non è esploso nessun cervello per aver trovato idee originali. Wizard non aggiunge sostanzialmente nulla a Underworld. Le varie tecniche usate sono tutte già apparse altrove. Ma non facciamone una colpa: è difficile, davvero, avere idee nuove per i giochi moderni. Forse per questo i pochi che le propongono diventano subito classici. L'importante è dare un giudizio onesto.

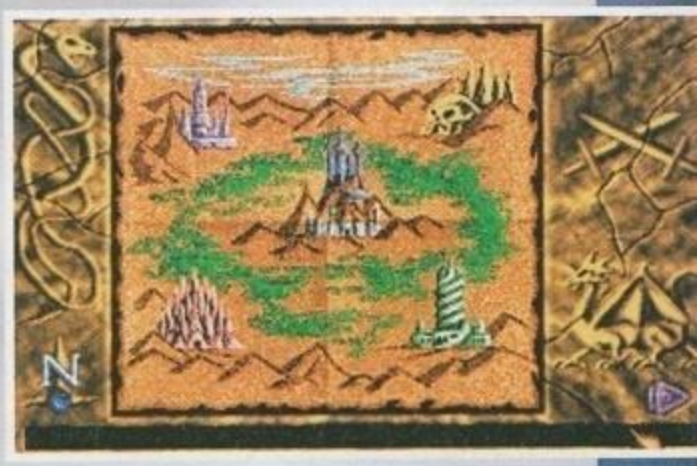
Vediamo quindi come è strutturato Wizard. Innanzitutto non ci sono personaggi da generare. Qualcuno sospirerà, molti gioiranno. Generare avventurieri è sempre importante, ma sembra che ci sia in giro una certa tendenza alla repulsione. In sostanza, ci sono sedici personaggi già pronti: quattro guerrieri, quattro maghi, quattro ranger e quattro assassini. Il vostro gruppo deve comunque essere un quartetto, ma non avete costrizioni. Volete quattro maghi? Pigliateli. Preferite quattro energumeni con gli spadoni? Ma prego! O addirittura due guerrieri e due maghi? Non fatevi scrupoli, per carità. La composizione del vostro gruppo è quindi libera. Totalmente.



Decisi gli eroi, si entra direttamente nel gioco. Parto col dirvi che ci sono cinque posizioni di salvataggio disponibili, più quella in RAM che è certamente insolita. Ognuna di esse può avere una descrizione chiarificatrice, e in più apparirà una foto della visuale al momento del salvataggio, per aiutarvi a capire di quale si tratti. Interessante.

Il gioco prevede una mappa globale composta di cinque scenari: la fortezza, donde si parte, la torre di Grisslem, il dominio oscuro di Shaspuok, la cittadella di Angrath e il regno di Xtlaltic. I quattro ultimi scenari contengono gli altrettanti talismani da recuperare (l'occhio di Grisslem, la lacrima di Shaspuok, il cuore di Angrath e il corno di Xtlaltic), che dovranno essere ricollocati al loro legittimo posto. Naturalmente anche questa corretta locazione la dovrete scoprire da soli, e solo così potrete accedere al castello del folle mago per dargli una lisciatina al pelo. Posto che abbia pelo. Beh, era solo una battuta. Vi basti sapere che ogni scenario ha una sua grafica di sfondo ed è strutturato in otto livelli.

Sul paesaggio c'è definitivamente qualcosa da dire. L'ambiente è complesso, con molti dettagli e frequenti oggetti sparsi in giro. Spesso si tratta di cibo: anche i guerrieri hanno anche uno stomaco. Ma non è tutto, perché potrete reperire anche chiavi d'ogni tipo, armi, armature, pozioni e via dicendo. Non mancano neppure i negozi qua e là,



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

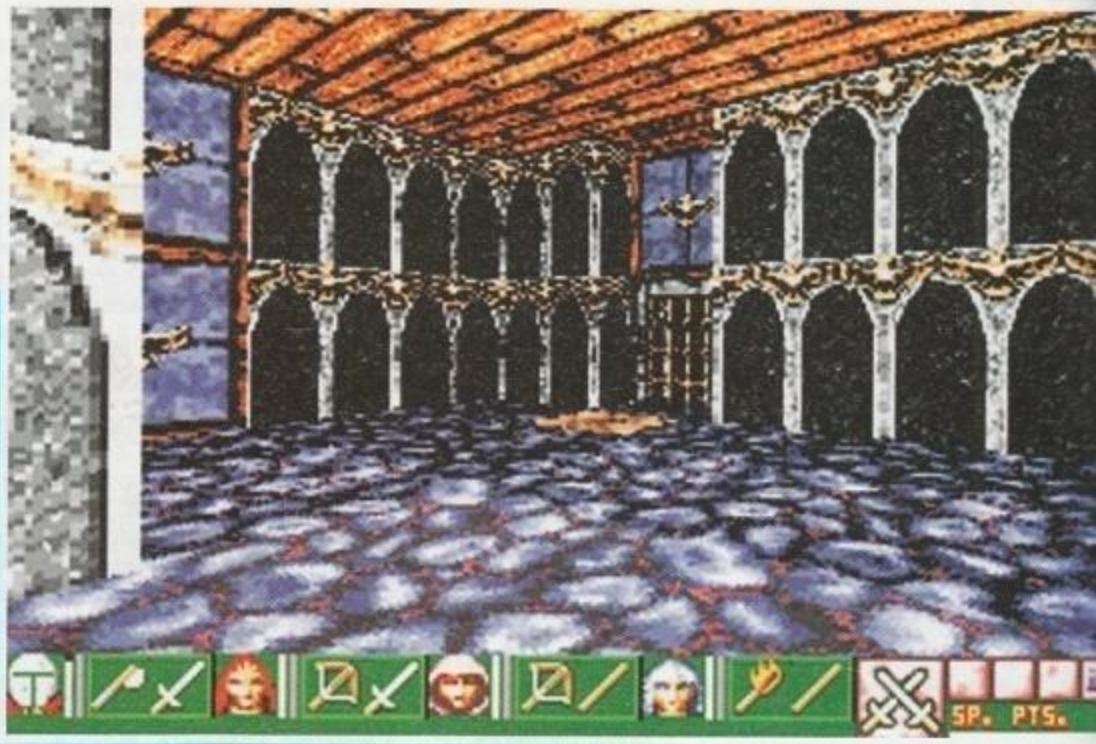
http://www.oldgamesitalia.net/

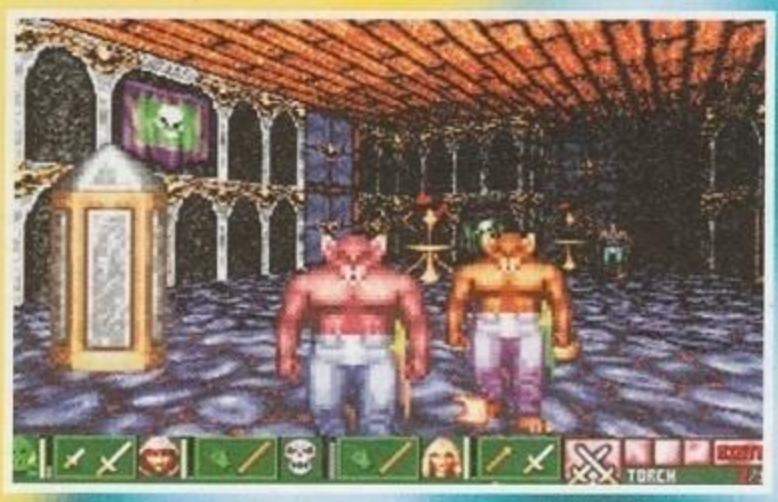
Wizard!

anche se è fin troppo chiaro che sono piazzati lì apposta per voi, dal momento che non c'è nessun altro che potrebbe trarne giovamento: in giro siete da soli, assieme una caterva di mostri cattivi. Poi, contrariamente al solito, il negozio ha una scorta fissa di armi, e quindi dopo un po' non avrà più niente da offrirvi.
Una piccola seccatura verrà dalla luce, o meglio dalla sua penuria, dato che senza torce vedrete piuttosto pochino. Le torce, esaurendosi, ridurranno realisticamente il livello di illuminazione, e così le butterete via prima che siano del tutto esaurite. Anch'esse saranno comunque non troppo difficoltosamente reperibili in giro.
Il vostro aiuto più grande verrà però dalla mappa automatica, essenziale in più di un'occasione. Orientarsi nei corridoi, infatti, è decisamente difficile, per la loro frequente somiglianza, e così un'occhiata ogni tanto alla mappa fa sempre bene.
Le difficoltà di gioco emergeranno invece, oltre che in seguito ai frequenti combattimenti, da tanti problemi che occupano anche più livelli. C'è una costante ricerca di chiavi dei tipi più strani, ma troverete anche piastre teletrasportatrici e comandi a parete di varie forme per far apparire e scomparire certi fastidiosi e ubiquiti cippi. Per esempio, proprio nel primo livello c'è un problema costituito da interruttori posti dietro vari cippi, e posso dirvi che la soluzione giusta non è quella ovvia, cioè muovere sistematicamente tutti gli interruttori uno per volta... Meno male che non è troppo difficile risolvere i problemi, altrimenti si giungerebbe a un pericoloso decollo della difficoltà. Per quanto un giocatore possa essere in gamba, è statisticamente impossibile che possa trovare subito le soluzioni giuste a tutti i problemi, e di giochi cervellotici fino alla disperazione ce ne sono stati abbastanza, temo.
Proseguiamo la trattazione occupandoci delle tre visuali possibili: quella di base, quella d'inventario e quella globale. Nella prima e nella seconda, la finestra panoramica è grande circa metà dello schermo, bordata da un'area di stato a forma di "L". A sinistra ci sono le icone dei personaggi, con i riquadri delle armi impugnate e due barre per l'efficienza fisica e la forza magica. Più sotto c'è una riga di quadranti utilizzata per scegliere un lanciatore di magie, abbinata a un libro di incantesimi posto in basso che contiene pagine e pagine di geroglifici. Premendo

LE QUATTRO CLASSI GIOCANTI

Abbiamo guerrieri, maghi, ranger e assassini. Ora, chiunque abbia una certa esperienza di gioco ruolistico, saprà a grandi linee di che si tratta, ma vale comunque la pena di chiarire alcuni punti. I personaggi hanno quattro attributi di base: forza, intelligenza, destrezza e costituzione. A questi aggiungiamo i classici punti ferita (Hit Points) e i punti magia. Unica altra caratteristica di rilievo è la classe di armatura, che usa l'assurdo (secondo me) sistema di valutazione proposto da Dungeons & Dragons, in cui si parte da un numero positivo (+9) per indicare difese nulle e si scende via via verso i numeri negativi. Questo, se non state attenti, vi farà scegliere all'inizio personaggi poco efficaci.
Comunque sia, ogni classe ha i suoi vantaggi e svantaggi. Prevedibilmente, il guerriero è molto forte ma dispone di poca magia. I suoi valori di aura magica non sono così terribili, ma poi si scopre che un suo incantesimo costa più punti magici di quanti ne spenderebbe un mago.
Il mago, per converso, è altamente intelligente, parte con una bella riserva di forza magica e due incantesimi contro uno solo per tutte le altre classi. Però come arma può usare solo la solita asta. E' già un vantaggio poterlo equipaggiare con armatura pesante, tipo maglia di catena.
Il ranger è una specie di compromesso tra forza, intelligenza e destrezza: buono sotto tutti gli aspetti ma non eccelle in nessuno. Può usare equipaggiamento pesante, come tutti, e anche armi pesanti.
L'assassino, infine, ha come dote una notevole destrezza per mettere a segno i suoi pericolosi colpi critici. Anche lui può usare armi pesanti, ma si trova più a suo agio con un attrezzature leggere, grazie alle quali riesce a sfruttare tutta la sua agilità.





G.B.

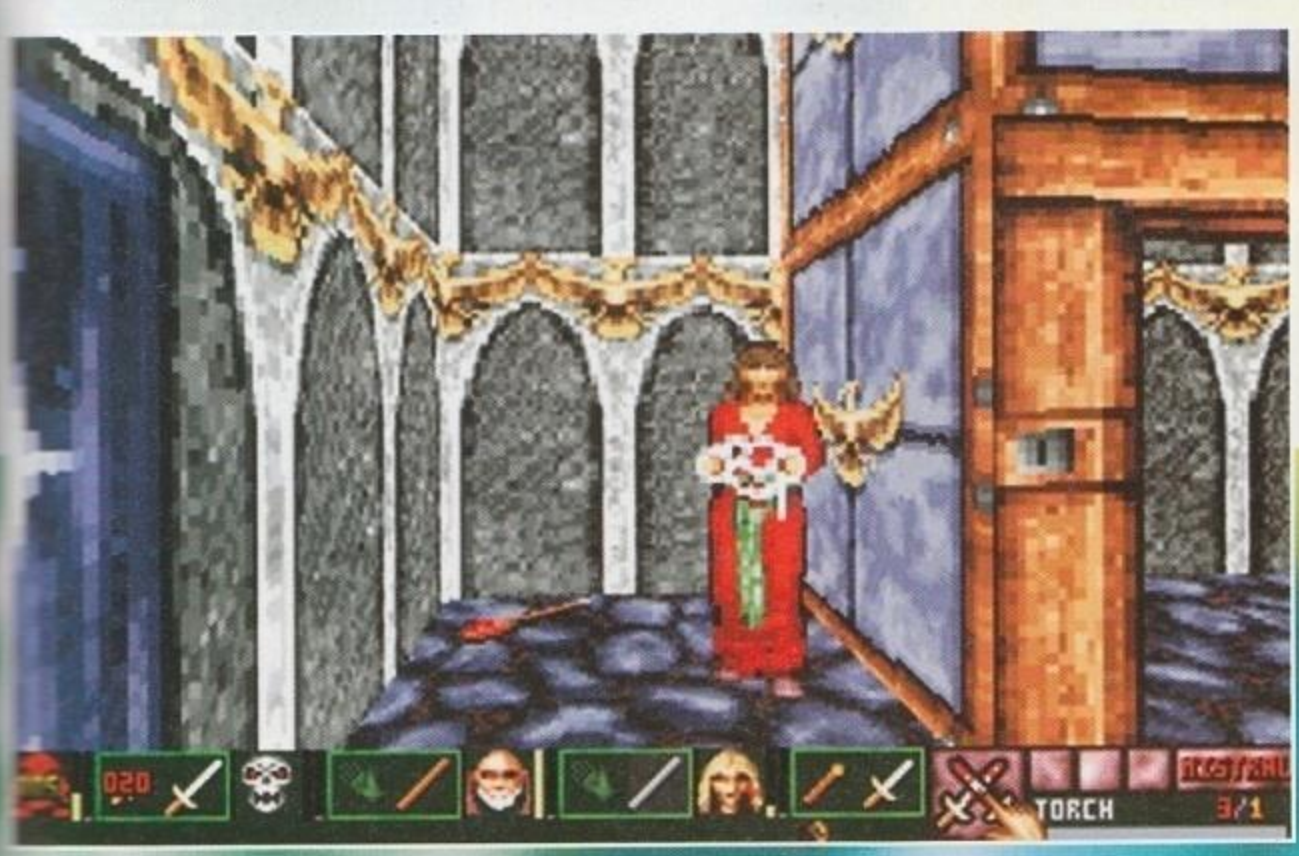
Da un po' di tempo la Psygnosis non è più quel colosso che credevamo. L'ultima toppata è stata Dracula, del quale ero finalmente riuscito a dimenticarmi quanto fosse frustrante e mal realizzato dal punto di vista della giocabilità. Non mi aspettavo quindi certo che i programmatori avessero l'ardire di riaprire la vecchia ferita riproponendoci lo stesso identico scenario degli interni anche in Wizard (forse avevano poca voglia di lavorare?). Eppoi non ve ne libererete certo tanto presto: dovete sorbirvi sei livelli pieni di mostri tremendi per ogni livello e prima di riuscire a cambiare ambientazione sputerete sicuramente il sangue! In effetti sembra proprio così: alla Psygnosis si sono allineati con le più perverse e sadiche ideologiche della SSI. Cosa si fa nei giochi di ruolo? Si combatte più di ogni altra cosa. Bene! Eccovi Wizard: mostri crudeli, pochi enigmi ed interazione zero barrato. Per chi ha un cervello da Conan il Barbaro e che non riesce a capire che la dislocazione di porte e chiavi rasenta quasi sempre la banalità e la scontatezza più assoluta (avete presente il vecchio detto: "apri quella porta che nasconde quella chiave per aprire quell'altra porta". Ecco: spesso è così!). Vi sembrerà strano un discorso del genere dopo tanto tempo, ma devo dire che la Origin aveva ben altra classe. Tutti quelli che hanno pro-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

con il puntatore sulle pagine si può sfogliare il libro per scegliere le magie da lanciare. Perché questo? Perché quando il cursore si trova nell'area visiva e si preme il tasto sinistro del mouse si lancia una magia, che per forza di cose deve essere preselezionata. Esiste, per esempio, l'icona con le spade incrociate, da usarsi nei combattimenti: premendoci sopra con il tasto destro tutti attaccano prima con le magie (scelte, ovviamente) e poi con le armi. Anche in questo caso è necessario che siano già state prescelte. La magia attiva è sempre indicata in colore più chiaro.
Ma torniamo all'argomento originale: la differenza tra visuale di base e di inventario sta nella visibilità di quest'ultimo, sotto la finestra principale. Assieme all'inventario appariranno altre icone per le statistiche, i salvataggi, la distribuzione dei soldi, eccetera. Solo esaminando le schede dei personaggi tramite queste icone è possibile sapere quando siano affamati, dato che non esiste una barra per indicare il livello di nutrizione.
La visuale a tutto schermo, infine, è un lusso da sibariti per chi possiede PC col "muscolo". Tutta l'area di stato è compressa in una striscia in basso, lasciando così solo le informazioni essenziali, mentre il resto dello schermo mostra un amplissimo panorama. Il problema è che non si possono, per esempio, cambiare le magie.Ultima nota: tutto il sistema di comandi è basato sulla distinzione tra tasto destro e sinistro: premendo uno si fa una cosa, premendo l'altro il risultato cambia. Non esiste purtroppo una netta distinzione concettuale



tra gli effetti così ottenuti, e quindi all'inizio sembrerà una scelta scomoda. Ma vi basterà una mezz'ora per abituarvi, e capirete che in effetti è stata una scelta abbastanza assennata.

Willi

PC

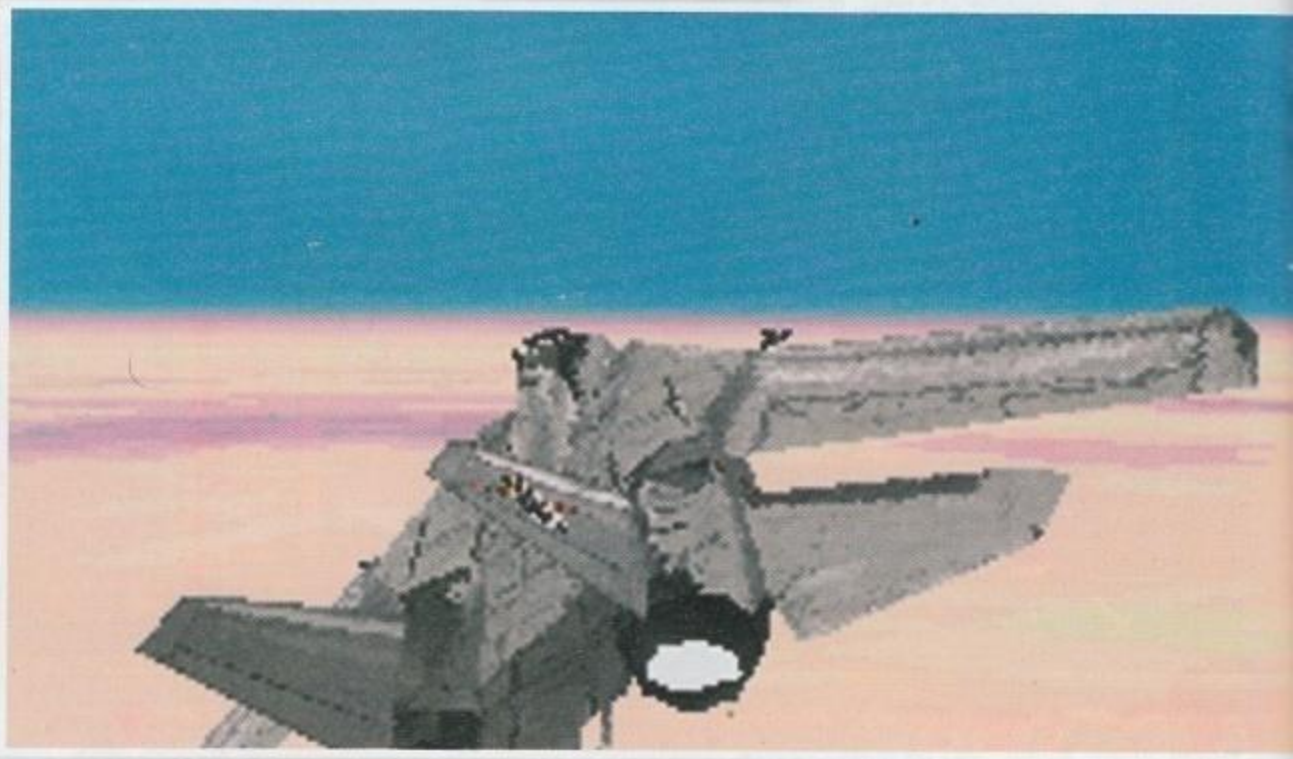
Sì, Wizard è notevole. Sapevamo già che avrebbe dovuto avere la sua parte di difetti: uno per tutti è la grossolanità dei pixel quando ci si avvicina troppo agli oggetti, ma nessun altro prodotto del genere è immune. I suoi pregi sono peraltro numerosi: occupa pochissimo spazio (tre mega), offre un bel po' di avventure e problemi, anche multilivello, e una quantità di mostri e oggetti rilevante. Gli scenari forniscono una quarantina di ambienti pieni di tutto, cosicché dovrete solo iniziare a muovervi e vi troverete nei guai fino al collo.
Torniamo ai problemi: che noia la musica di sfondo! Anche se durante la battaglia si passa a un motivo più mosso, dopo mezz'ora di gioco non ne potevo più. Poi non c'è una gran varietà di fondali: ogni edificio ha il suo, ma i livelli sembrano tutti piuttosto uguali. Mi fa sentire la mancanza di Dungeon Hack, con i suoi sfondi diversi a ogni livello. Ultima cosa: Wizard è difficile! Già all'inizio, è la regola che qualche vostro personaggio muoia in battaglia. Ma chi siamo, Superman? Se al primo livello c'è la stanza di rigenerazione, questa non è sempre facilmente raggiungibile, e al secondo livello iniziano le carneficine con quattro o cinque mostri fortissimi per volta. Forse alla Psygnosis hanno paura che noi avventurieri diventiamo troppo fiacchi... comunque sia, bisogna necessariamente escogitare qualche trucco perverso per i combattimenti, altrimenti non se ne esce vivi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sembra incredibile, ma tra i tanti "F-qualcosa" che hanno fatto la loro comparsa sullo schermo dei nostri PC negli ultimi anni ne mancava uno, forse il più celebre: l'F14, il caccia pilotato da Tom Cruise in Top Gun, non era infatti mai stato il vero protagonista di un simulatore che si rispetti (eccezion fatta per Jetfighter II e il vecchio F14 Tomcat dell'Activision).

Ma finalmente eccolo qui, un simulatore di volo solo per lui, uno degli aerei più bistrattati del mondo. E sì che l'F-14, anche se un po' datato, rimane comunque un gran bel mezzuccio da guerra. Certo, non metto in dubbio che sia un pelino ingombrante, però dopo aver visto Top Gun non si può che ammirarlo: le sue ali ad apertura variabile, il suo cockpit non esageratamente avanzato, ma sufficientemente funzionale, la maestosità con la quale si libra nell'aria sprezzante del nemico che sta per affrontare sono caratteristiche che gli attribuiscono un indiscutibile alone di fascino. E pensare che alcune case si ostinano a fare uscire delle mezze cavolate basate su aerei decisamente meno "cattivi"; non c'è proprio più religione! Dove andremo a finire...
Anyway, la Microprose evidentemente non ha digerito ancora la questione "Strike Commander" e "TFX", visto che quatta quatta ha deciso di lanciare sul mercato questo ennesimo prodotto avionico, grazie al quale cercare di ritornare a imporsi prepotentemente nell'olimpo "simulatorio" mondiale che un tempo dominava incontrastata. Ma ce la farà? Potrà questo nuovo titolo riportarla ai vecchi fasti di un tempo? O forse ci troviamo dinanzi alla solita "formula Microprose", che ha ormai stancato parecchi giocatori? Troverete tutte le risposte alle vostre domande (o almeno così si spera) poco più avanti...
Appena aperto il pacco arrivato in redazione sono andato da Max e con una frase tipo "Ciao Max, ma cosa vedo? Sei particolarmente in forma oggi o sbaglio? Il tuo bronzeo viso sembra risplendere di luce propria all'interno di questa redazione sconsolata e afflitta dal primo caldo primaverile (anche perché con tutti i dannati computer accesi la temperatura rasenta livelli tropicali...). Orsù dunque, o mio caporedattore, tutti quei giochi sulla tua scrivania sembrano darti dei problemi, potrei umilmente appropriarmi di quel titolo Microprose che sicuramente nessuno vorrà?"... E il gioco è fatto, (anche perché Max è in piena battaglia termonucleare globale per la copertina, e non sembra occuparsi di simili faccenduole terrene...), corro così a installare il tutto, ma come al solito sul PC redazionale le cose non sembrano andare come dovrebbero. Non mi scoraggio e provo a casa. Funziona!
F14 Fleet Defender si apre con una presentazione abbastanza cinematografica, stracolma di scene digitalizzate e la musica incalzante non fa altro che aumentare la mia voglia di impugnare la cloche; il menu iniziale vi permette di giocare in due modi: Scramble rappresenta una sorta di arcade (tipo lo



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

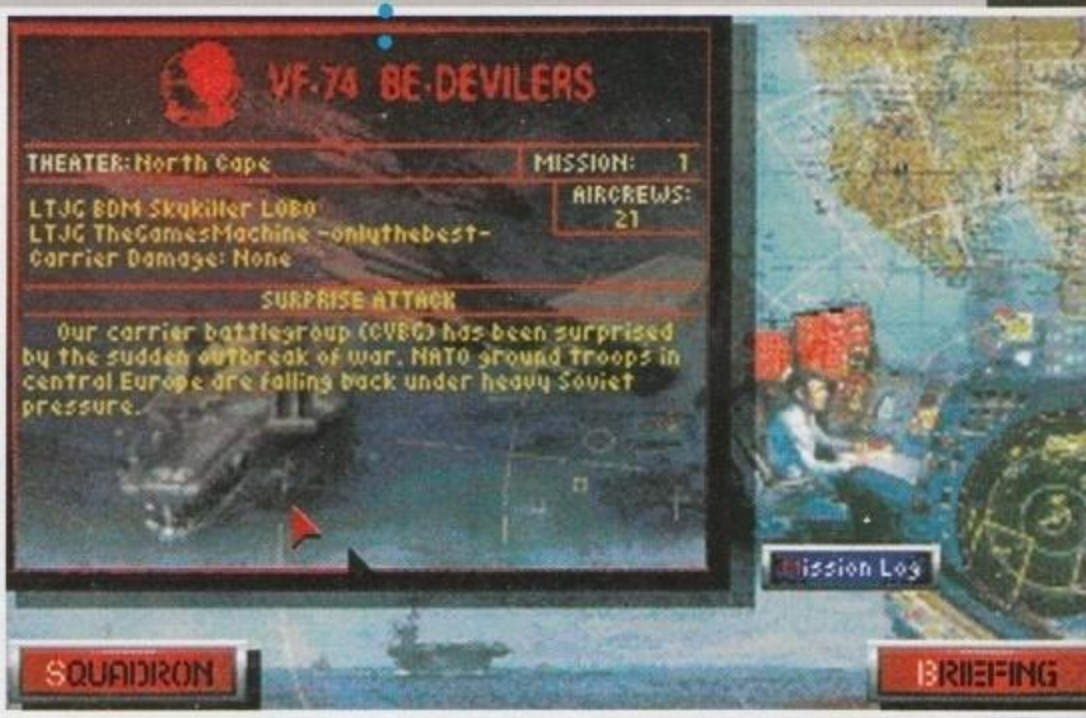
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

Da questo menu è possibile intraprendere delle missioni di training realizzate su misura per voi. Come vedete, tramite i pulsanti blu posti sulla sinistra, vi è permesso decidere praticamente tutto: tipo e numero di velivoli nemici, formazione, altezza del nemico e vostra, atteggiamento da tenere (neutrale, offensivo o difensivo) ecc.

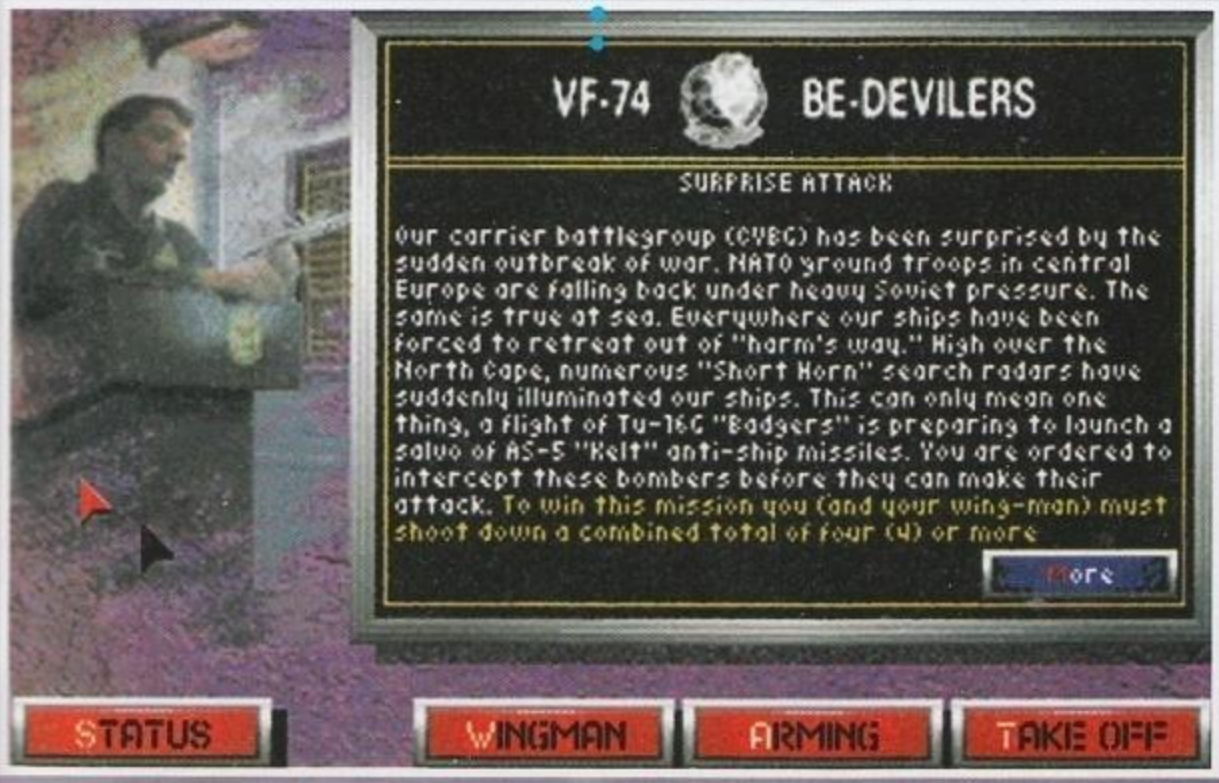
Un wingman con un nome del genere non può che essere affidabile. Da notare in secondo piano sulla sinistra tutti i nomi degli squadroni disponibili. A destra i pulsanti per, tra le altre cose, scegliere la campagna da intraprendere...

In primo piano lo status della campagna con il luogo, il numero di piloti disponibili sulla portaerei e il nome vostro e del vostro copilota.



Zulu Alert di F29 Retaliator, tanto per intenderci), potrete cioè scegliere il tipo o i tipi di aerei da affrontare, la vostra formazione, l'altezza, le condizioni atmosferiche, se assumere una posizione neutra, di attacco o di difesa verso il nemico e così via (per maggiori informazioni dovrebbe esserci una foto qui da qualche parte). Campaign vi catalputerà invece nel gioco vero e proprio.
F14 Fleet Defender prevede tre teatri di guerra: uno a Capo Nord (con tre sottocampagne principali), uno nel Mediterraneo (anche qui con tre sottocampagne) e infine un terzo con sei sottocampagne che comprendono anche delle sessioni

Ecco una delle schermate del briefing di missione, in bianco la descrizione della situazione, in giallo quello che dovrete fare. Subito di sotto i tre pulsanti rossi che vi permetteranno di cambiare copilota, armare l'aereo o bypassare il tutto e mettersi ai controlli dell'aereo.



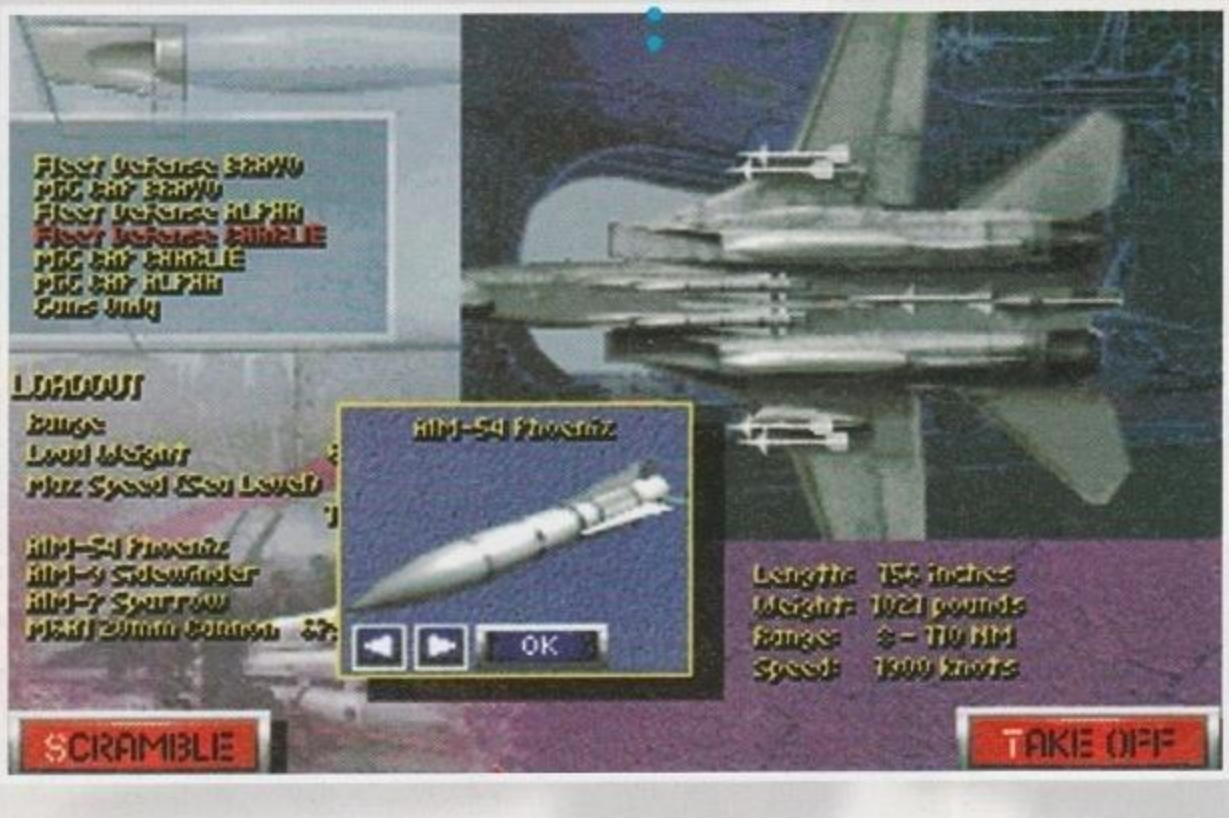
di training atte a prendere una certa confidenza con il vostro velivolo e il vostro wingman. Ma non è finita qui perché, come avremo modo di appurare in seguito, le opzioni presenti in F14 sono ancora più numerose.
Sempre dal menu Campaign è comunque possibile scegliere in quale squadrone arruolarvi (ce ne sono 10 disponibili), utilità effettiva pressoché nulla, però contribuisce all'atmosfera. Una volta selezionato il vostro "team" è vostro compito dare un nome a voi e al vostro copilota (già, perché l'F14 è un biposto...) per poi richiamare la finestra di status. Esaminate bene tutti i dettagli (dove siete e contro chi o cosa...) e poi in teoria potreste anche cominciare a giocare. Ma aspettiamo ancora un attimo perché alla sinistra del pulsantone rosso recante la scritta Begin ne notiamo uno altrettanto importante: Difficulty. La pressione di questo tasto vi farà accedere a un nuovo menu dove deciderete come giocare: ci sono infatti quattro livelli di complessità selezionabili per il pilotaggio e l'uso della strumentazione di volo, più cinque dedicata all'intelligenza dei velivoli nemici.
Se poi siete maniaci potrete agire direttamente sui vari parametri per settare un livello di difficoltà custom.
E finalmente possiamo cominciare a giocare...

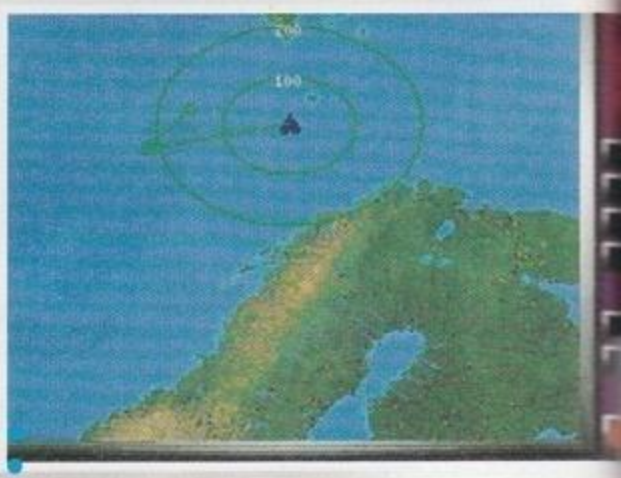
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ed ecco la canonica fase di debriefing... in questa foto è stato appena confermato l'abbattimento di un TU-142...

E' ora di montare i missili! A sinistra in alto i nomi delle combinazioni di armamento possibili, in basso quella attualmente selezionata. In primo piano le caratteristiche di un missile Phoenix e sullo sfondo la disposizione delle armi.





Durante il volo è possibile consultare la mappa con le posizioni di tutti i mezzi presenti. Per i più smemorati è disponibile anche il briefing della missione...

La schermata delle opzioni vi permette di settare il sistema di controllo (come potrete vedere dalla foto sono previsti tutti i joystick più famosi), la sensibilità della tastiera, il sonoro e il dettaglio grafico.

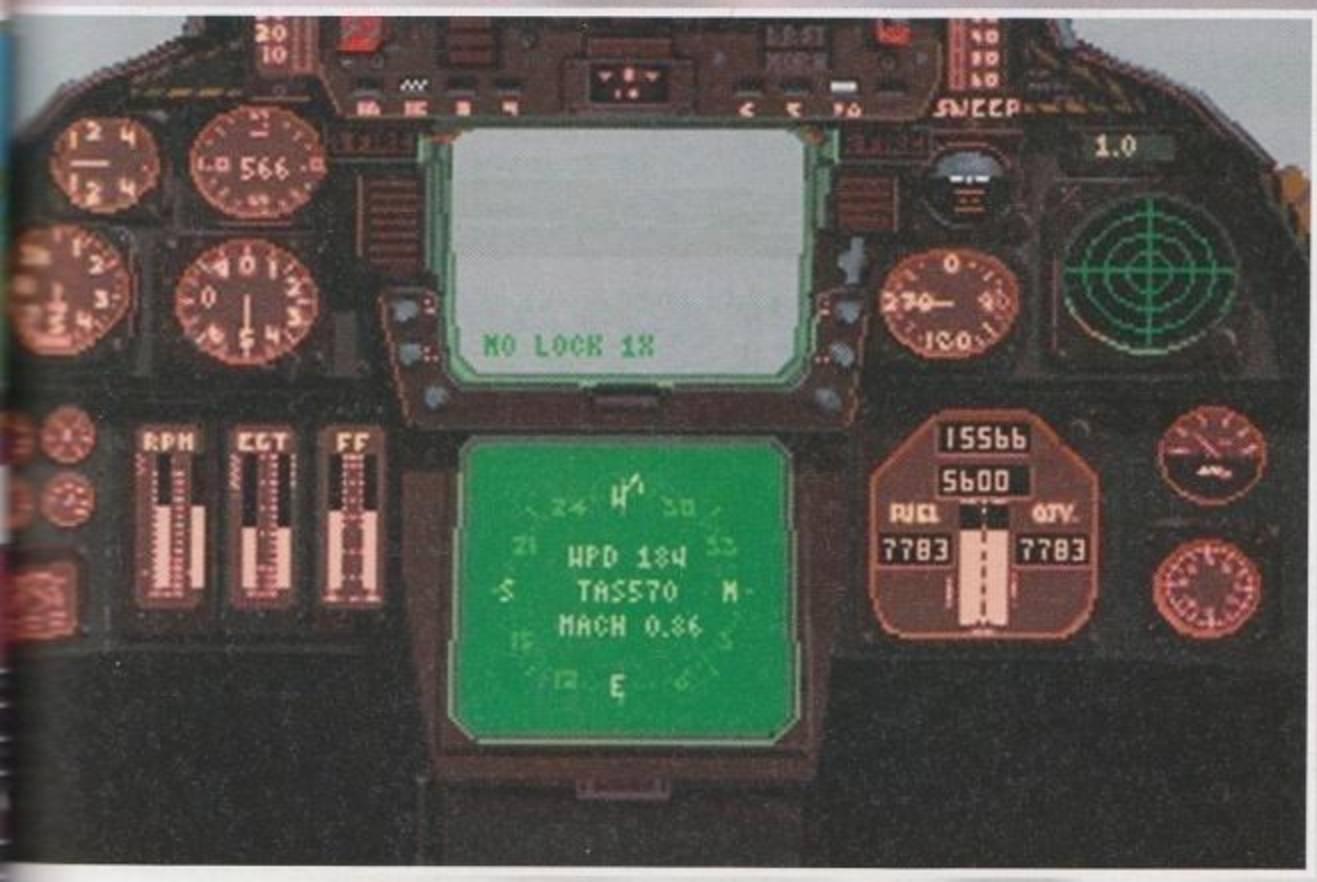
Dopo una veloce panoramica descrittiva della situazione in cui ci troviamo è possibile accedere al riepilogo di missioni portate a termine (comprendenti tutte le statistiche del caso) o accedere al briefing di missione (uff... che faticaccia... eppoi girano voci che i videogiocatori non facciano niente dalla mattina alla sera...) dove ci verranno forniti gli ordini della missione con gli obbiettivi da portare a termine, le condizioni atmosferiche e la mappa. Studiate molto bene tutto, un errore di distrazione potrebbe esservi fatale una volta scesi "in campo". E' la volta di scegliere il wingman (il copilota...), armare il mezzuccio e partire alla volta del nemico. La sezione di armamento risulta discretamente curata anche se, a differenza della quasi totalità di simulatori, non potrete scegliere le armi in maniera autonoma, ma dovrete optare per una delle combinazioni "già pronte" (se non ricordo male sono 6). Per ogni combinazione potrete anche richiamare una schermata descrittiva specifica delle armi montate.

Una precisazione: tutte le armi che vengono montate sull'F-14 sono aria-aria (ci sono anche quei gran bei gioiellini chiamati Phoenix... un bijoux!), conseguentemente il gioco è basato sui dog-fight, quindi nessun tipo di combattimento a terra; solo missioni di scorta, di attacco e di difesa della vostra portaerei...
E dopo circa cinquemila caratteri finalmente possiamo decollare! In seguito alla pressione del pulsantone rosso recante la scritta "Take Off" ci troviamo direttamente all'interno del cockpit. La prima cosa che si nota della strumentazione è la sua "anzianità": tutti gli indicatori di altitudine, velocità, carburante e così via sono analogici e tutto in generale perde parecchio rispetto ai cockpit superavanzati di TFX (tanto per fare un esempio), poco male, l'importante è che analogici o digitali che siano, gli strumenti funzionino come si deve.
Accendiamo i motori e veniamo catapultati lontano dalla portaerei , ci stabilizziamo a circa ventimila piedi di altezza e ci dirigiamo verso la pattuglia di TU-22 che dobbiamo distruggere. Durante il tragitto comincio a spulciare il manuale alla ricerca di qualche informazione utile... le immancabili visuali esterne! Ce ne sono come al solito di tutti i tipi, nove punti di vista esterni: dal basso, dall'alto dal vostro wingman, dalla suola delle scarpe del vostro generale seduto nel suo ufficio eccetera eccetera. Dopo essermi dilettato a guardare da tutte le angolazioni possibili il mio e gli altri caccia arrivo finalmente sul mio obiettivo, attivo l'interruttore generale delle armi, ordino al mio wingman di lanciare qualche chaff (non che servano a qualcosa, però prima di trovarmi con un missile diretto verso il mio di dietro ho pensato opportuno provare tutti i siste-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



mi di depistaggio missili) e un flare, armo i miei bei missili Phoenix (già, perché dopo aver attivato l'interruttore generale, dovete anche scegliere quale giocattolino lanciare), inquadro il dannato russo e premo il pulsante di fuoco, una scia nera si dirige verso l'ignaro velivolo che, accortosi del mio regalino, cerca di portare a termine una manovra evasiva. Mentre il mio Phoenix si dirige verso il bersaglio, questo punta il muso verso di me e mi lancia un missile. Beh, non vado avanti, vi basti sapere che io sono qui a scrivere, lui no!

Dopo essere ritornati alla base e essere riusciti ad atterrare sulla portaerei sfruttando il gancio posteriore dell'F14 una fase di debriefing pressoché identica a quella presente in F15 Strike Eagle III ci mostra un riassunto dei punti salienti della missione, chissà mai che ci scappi anche qualche promozione o medaglia al valore. Beh, questo dipende da voi...

Stefano "BDM" Petrullo

PC

Non so che dire, F14 Fleet Defender mi lascia davvero perplesso. Non che sia brutto, ma non è neanche quella grande cosa che molti si aspettavano (me compreso). La grafica in foto rende davvero bene, peccato che vederla muovere sia tutto un altro discorso: il cielo è grandioso, il mare soffre in maniera minore della "sindrome delle formiche" presente in F15 III, ma il movimento degli aerei risulta a volte inaccettabile. Non riesco a spiegarmi perché alla Microprose non si decidono a migliorare il loro engine, da sempre veloce, questo bisogna ammetterlo, ma anche decisamente poco fluido. Queste cose mi fanno davvero andare in bestia. Che dire poi delle brush applicate agli aerei? Gli F-14 sono davvero belli, ma i velivoli avversari sono piuttosto carenti per quello che riguarda il dettaglio, certo le texture rimangono ottime, ma una scatola da scarpe con gli emblemi dell'armata rossa disegnati su due pezzi di legno che dovrebbero essere delle ali... scusatemi, ma mi sembra davvero una presa in giro, vi facciamo il vostro aereo tanto figo, poi gli altri li lasciamo perdere, tanto chi se ne accorge? Vabbé, fine dello sfogo.

Per ciò che riguarda invece l'aspetto sonoro F14FF si difende davvero molto bene con delle musiche incalzanti e molto "dinamiche", nulla da ridire anche per gli effetti sonori che tutto sommato fanno bene il loro lavoro...

Il modello di volo è piuttosto realistico e le routine che gestiscono il comportamento dell'aereo sono davvero ottime. La struttura di gioco si è poi notevolmente arricchita rispetto ai precedenti giochi Microprose, ma tutto il gioco risulta ancora troppo impersonale per farmi passare le mie proverbiali notti davanti allo schermo. Mi spiego meglio: Fleet Defender rappresenta senza dubbio un piccolo passettino avanti rispetto alla solita media Microprose ma non riesce a portare quella ventata d'aria fresca di cui la casa di software di Bill Stealey ha bisogno. Le missioni sono tante, con più obbiettivi differenziati per ogni campagna, c'è la modalità arcade, c'è la top ten... però c'è anche un "nonsoche" che mi lascia perplesso.

Ad ogni modo F14FF si presenta come uno dei simulatori più validi della Microprose (anche se F15 III mi era piaciuto nel complesso di più), non riuscendo comunque a contrastare la triade simulatoria che ormai la fa da padrone: TFX, Tornado e Falcon 3.

Rissumendo: se volete il top per quello che riguarda realismo di volo comprate Falcon 3, se volete un simulatore di volo con un pianificatore di missioni senza paragoni indirizzatevi su Tornado, se vi piacciono i giochi poligonali e i velivoli ultratecnologici TFX vi aspetta a braccia aperte.

Come dite? Per la bella grafica? Ah, per quello c'è Strike Commander...

In definitiva Fleet Defender è in ogni caso consigliato alle seguenti categorie di videogiocatori: 1) a chi mangia pane e simulazione e possiede già i succitati titoli e vuole un aereo nuovo da domare. 2) a chi ha visto almeno dodici volte Top Gun.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DRAGONSPHERE

La sezione avventurieri della Microprose (l'MPS) torna all'attacco con questo nuovo titolo, dopo averci fatto "scervellare" per mesi interi alle prese con Rex Nebular e Return Of The Phantom. E voi, avventurieri incalliti, siete pronti a passare altre notti insonni?

Come sarebbe a dire forse? Forse?!? Ma che risposta è? Sì, mi sta bene. No, mi sta bene, ma "forse" cosa vuol dire? Come dite? Volete sapere prima com'è questo gioco, perché se non valesse non avrebbe nemmeno senso passare delle notti insonni? Ah! Ok... mi sembra giusto.

Tanto tempo fa, in una terra lontana lontana, c'era un povero mago chiamato Sanwe. Questi viveva solo soletto in un mondo tutto suo. Non vi dico la frustrazione che provava nel non ricevere mai visite, mai nessun regalo né tantomeno gli auguri per Natale o per il suo compleanno. Nessuno con cui parlare o con il quale fare una partitina a scacchi, insomma, niente di niente. Dopo aver così trascorso un migliaio di anni a girarsi i pollici il nostro sfortunato amico entrò in una profonda crisi d'identità, anzi no! - mi correggo, in una profonda crisi di sdoppiamento della personalità. Parlava da solo, ma non come quando si riflette a voce alta: lui intratteneva veri e propri discorsi come se ci fosse stato qualcun altro ad ascoltarlo. Pare che fosse perfino arrivato ad avere una copulazione amorosa con sé stesso!

Le cose andarono avanti in questo modo per circa un centinaio d'anni poiché il brillantone non si rendeva conto che, grazie ai suoi poteri, avrebbe potuto facilmente creare dal nulla non una, ma decine e decine di persone, con l'ausilio della sua potentissima magia. A un certo punto gli sorse un dubbio al

riguardo, ma si sa, i maghi hanno delle menti piuttosto contorte e non cercano mai la soluzione più semplice. La sua frustrazione così aumentava sempre di più, e continuò ad aumentare finché un giorno il nostro sfigato amico non ce la fece proprio più e, come per incanto, diventò l'essere più malvagio, perfido e crudele mai visto fino ad allora, e anche in seguito.

Sanwe fece così armi e bagagli e si trasferì sul pianeta Terra; più precisamente nel regno di Gran Callahach, dove si divertiva scaricando la propria repressione infliggendo atroci scherzi a tutti quelli che gli capitavano a tiro. Si costruì (beh si fa per dire...)... si creò (così va meglio!) una torre come dimora, nomata "Tyre nak Branwe" in linguaggio arcaico, o Tears of the Dragon in inglese moderno. Nessuno osava contrastare l'operato del mago, finché un giorno un trio formato dal Re di Callahach, lo stregone di corte Ner-Tom e Callash, il figlio tredicenne dello stesso regnante, si fece sotto. Dopo ardua lotta, l'ormai malefico Sanwe fu costretto a cedere all'incontrastabile potenza del "buono" della situazione (il già citato mago Ner-qualcosa), e fu così imprigionato in un incantesimo della durata di una ventina d'anni.

A questo punto finisce l'introduzione e inizia il gioco vero e proprio. E guarda caso, c'è una traslazione del tempo: proprio vent'anni dopo...

Il regnate di Callahach è morto e il figlio Callash, oramai maggiorenne, vaccinato e sposato, gli succede al trono. Come da pronostico inizia, anche se lentamente, il risveglio di Sanwe, e a voi, che manco a dirlo vestite i panni del suddetto nuovo Re, spetta il compito di sconfiggere definitivamente il malvagio fetentone.

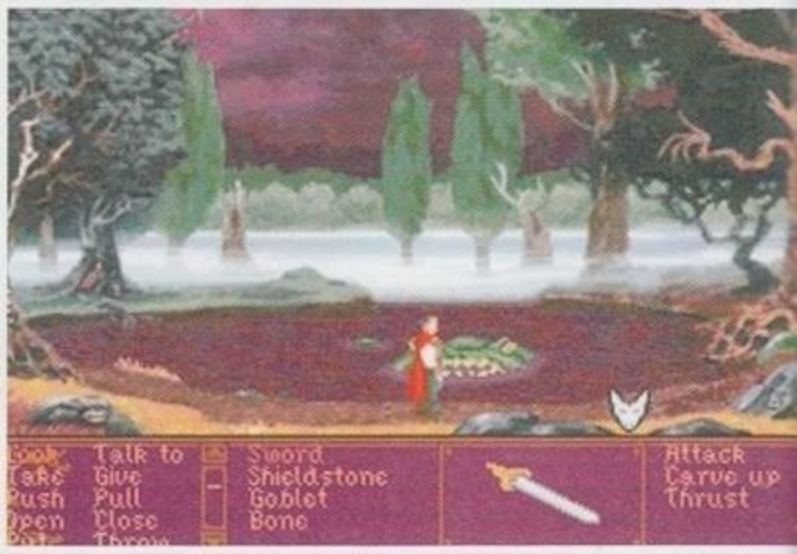
Ma procediamo con ordine. Una mattina la vostra bellissima moglie vi viene a svegliare portandovi una non troppo piacevole notizia: la Dragonsphere sta cominciando a rompersi e il dragone al suo interno si sta risvegliando.

Vent'anni prima Ner-Tom creò questa sfera per tenere d'occhio l'efficacia del proprio incantesimo: la sfera, difatti, rappresenta l'incantesimo stesso, mentre il dragone rappresenta quel malefico di Sanwe.

E' giunto il momento...

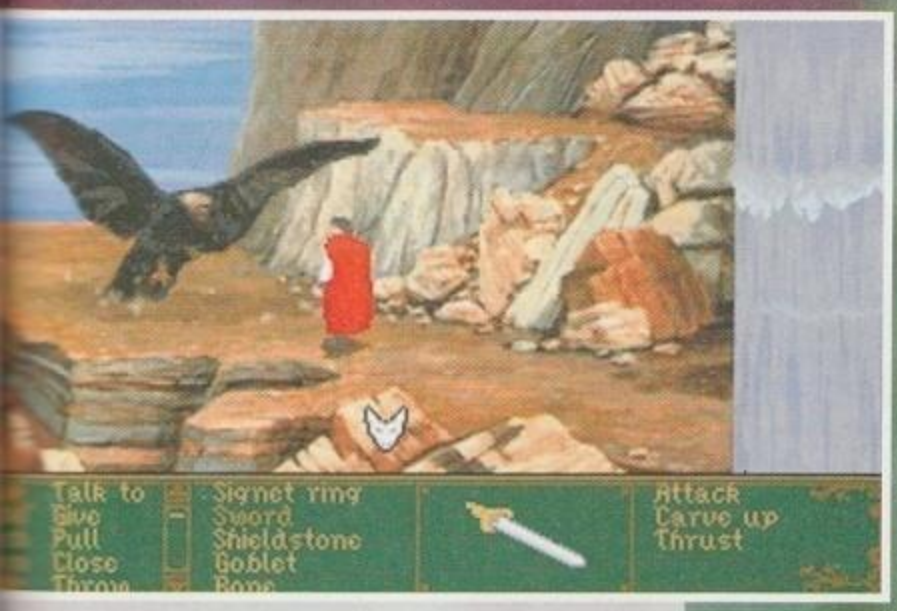
Raggiungete così vostra moglie e vostra madre nella sala del consiglio e dopo averci parlato vi accingete (sì, lo ammetto, sto ascoltando la telecronaca di Ciotti), a partire per raggiungere la famosa torre, sede del riposo di Sanwe.

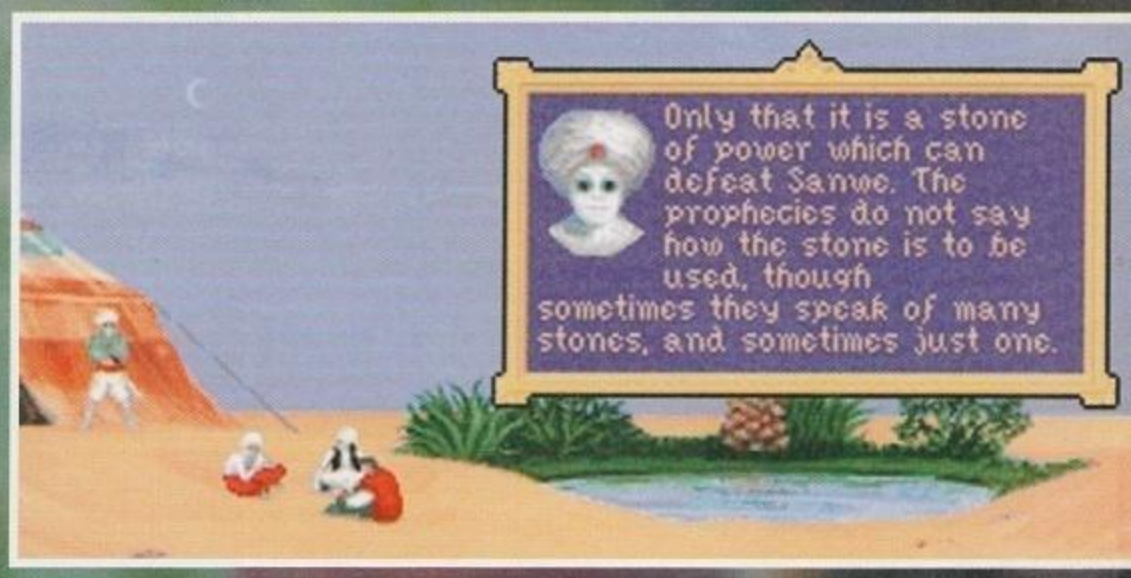
Dopo non esservi dimenticati di prendere la vostra spada, nonché una pietra dalla forma sferica che per il momento non sapete a cosa vi serva, uscite dal vostro castello e subito venite a contatto con gli abitanti delle diverse regioni formanti il vostro regno. Parlare con loro vi servirà parecchio per superare gli ostacoli che offriranno proprio le corrispettive terre madri, ma sicuramente la prima locazione da raggiungere è proprio la zona montagnosa ove è situata la stracitatissima torre. V'imbatterete a questo punto in un vecchio eremita che vi rivelerà il modo per sconfiggere definitivamente Sanwe. Dovrete recuperare tre pietre di cui si sono perse le tracce da una ventina d'anni a quella parte (ho come la netta sensazione che il vecchio non sia altri che Ner-Tom...), le quali, messe assieme, hanno proprio il potere di sconfig-



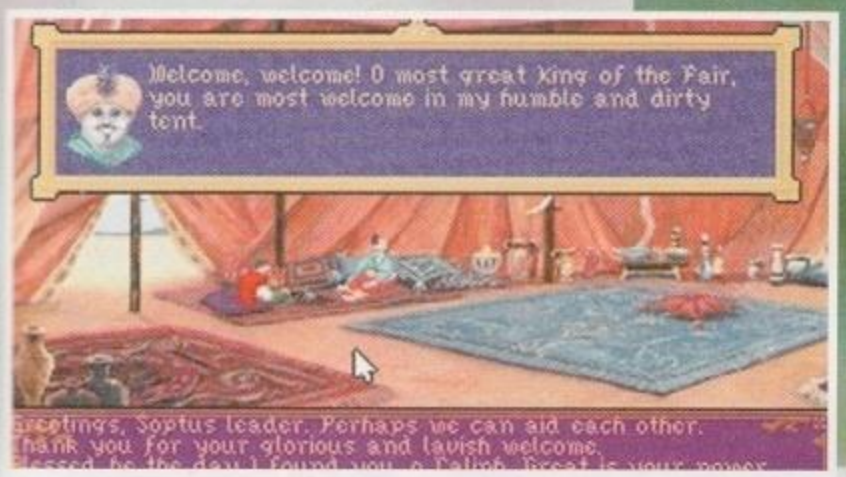
http://www.oldgamesitalia.net/

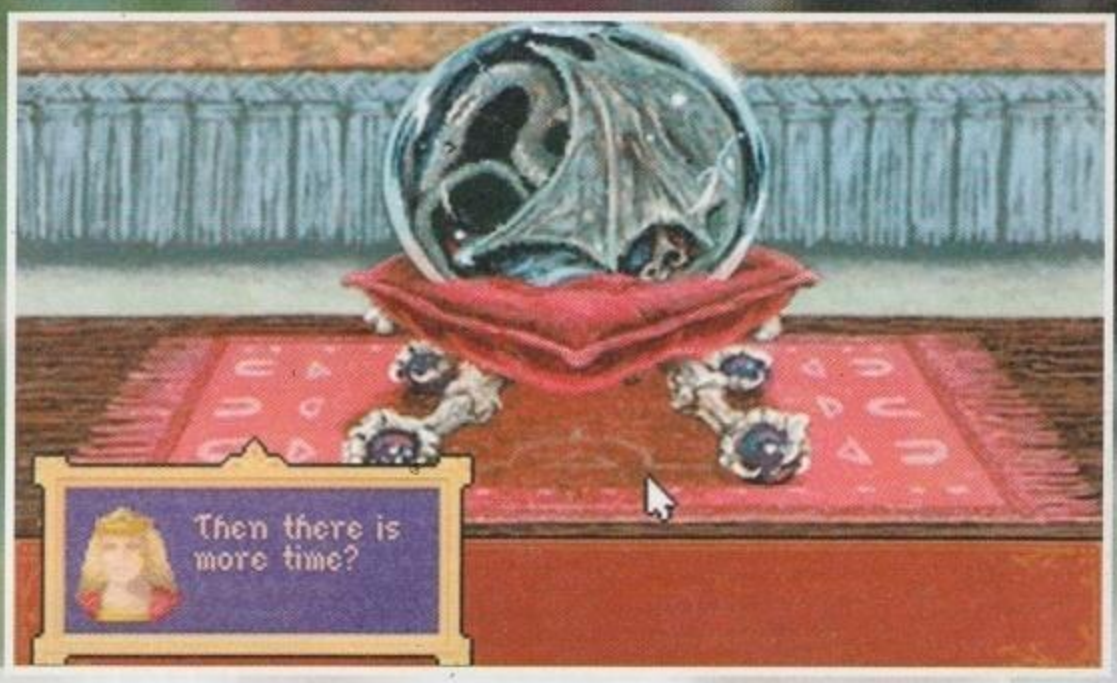
REVIEW



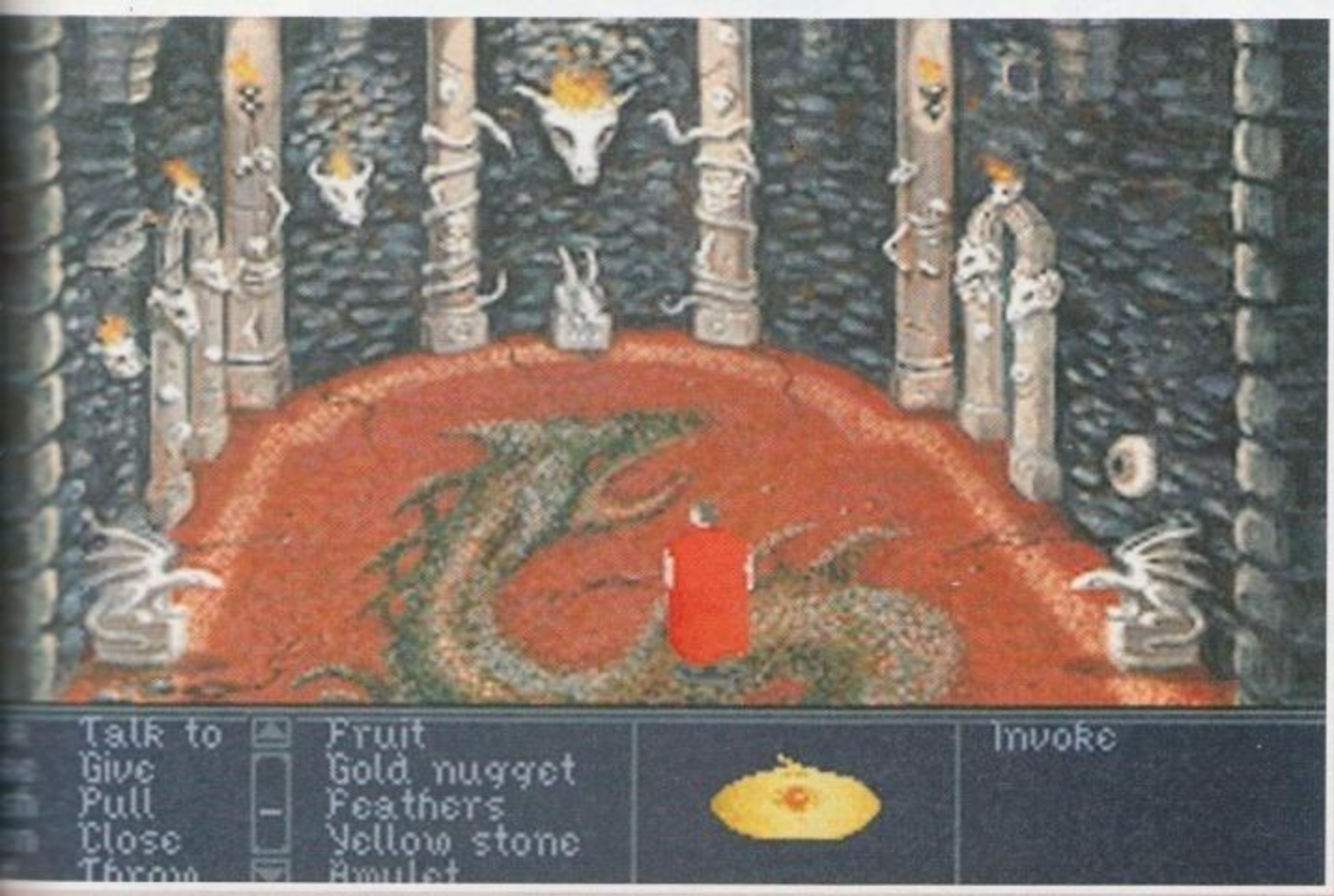


gere chi di dovere. Provate un po' a indovinare dove si trovi la prima pietra? Proprio in tasca vostra. A questo punto vi rimane solo il compito di recuperare le altre due. Ma non pensiate sia troppo facile, poiché, come già detto, dovrete superare una serie di difficoltà dovute agli stessi ambienti in cui vi verrete a trovare: un deserto, una terra incantata piena di mostri, la foresta delle fate e le montagne di cui sopra.
Passando a un'analisi più approfondita del sistema di





gioco c'è da dire che questo Dragonsphere è strutturato analogamente a Rex Nebular e Return of the Phantom, con tutti i relativi pregi, ma purtroppo anche con alcuni dei loro difetti (nonostante di miglioramenti ne siano stati apportati). Beh, cominciamo con la lista della spesa. L'interfaccia a verbi è sempre la stessa, piuttosto comoda e quindi facile da gestire. Si tratta sicuramente di un tipo d'avventura in cui non è previsto alcun tipo di demenzialità e quindi gli amanti dello stile Lucas saranno un po' amareggiati: ma non è quest'aspetto che limitava Return of the Phantom e che, in parte, limita anche questo Dragonsphere. E' forse la struttura dei puzzle, e in generale quella dell'avventura stessa, che non invoglia più di tanto il giocatore nel proseguire. Quest'aspetto limitava fortemente Return of the Phantom con una trama forse troppo dispersiva e pochi riferimenti visivi su quello che bisognava fare per poter andare avanti. In Dragonsphere si avverte lo stesso difetto, anche se, bisogna ammetterlo, rispetto allo stesso Return of the Phantom si è verificato un netto miglioramento. L'area di perlustrazione è invece molto più vasta e i progressi, man mano che si prosegue, risultano più evidenti e quindi più gratificanti. Ovviamente, questo non può essere altro che un bene.



Rex Nebular, dal canto suo, vantava una programmazione non proprio perfetta e alcuni spiacevoli bug venivano a galla procedendo nell'avventura. Mi ricordo che se per caso ci si dimenticava qualcosa e si cambiava locazione in maniera permanente, non era più possibile rimediare ai propri errori, questo perché non c'era modo di tornare indietro. In Dragonsphere, come del resto in ROTP, questo rischio non lo si corre, visto che la programmazione è decisamente migliore e curata in ogni particolare.
Un ultimo aspetto di cui quasi mi dimenticavo di parlare riguarda i testi: sono di fondamentale importanza per la risoluzione del gioco stesso, come del resto in tutte le avventure grafiche che si rispettino. In Dragonsphere questo significa anche che se non avete una discreta conoscenza dell'inglese potreste finire per bloccarvi dopo qualche ora di gioco, poiché giochi di rime, linguaggi arcaici e altre chicche del genere sono presenti in dosi massicce e quindi dovrete prestare particolarmente attenzione proprio ai discorsi che farete di volta in volta con gli abitanti delle varie zone.
Beh, buona fortuna!

Emanuele "SHIN" Scichilone

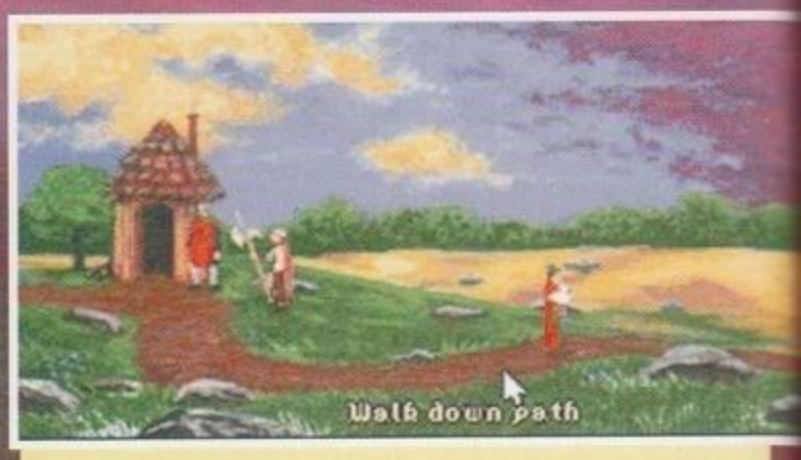
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

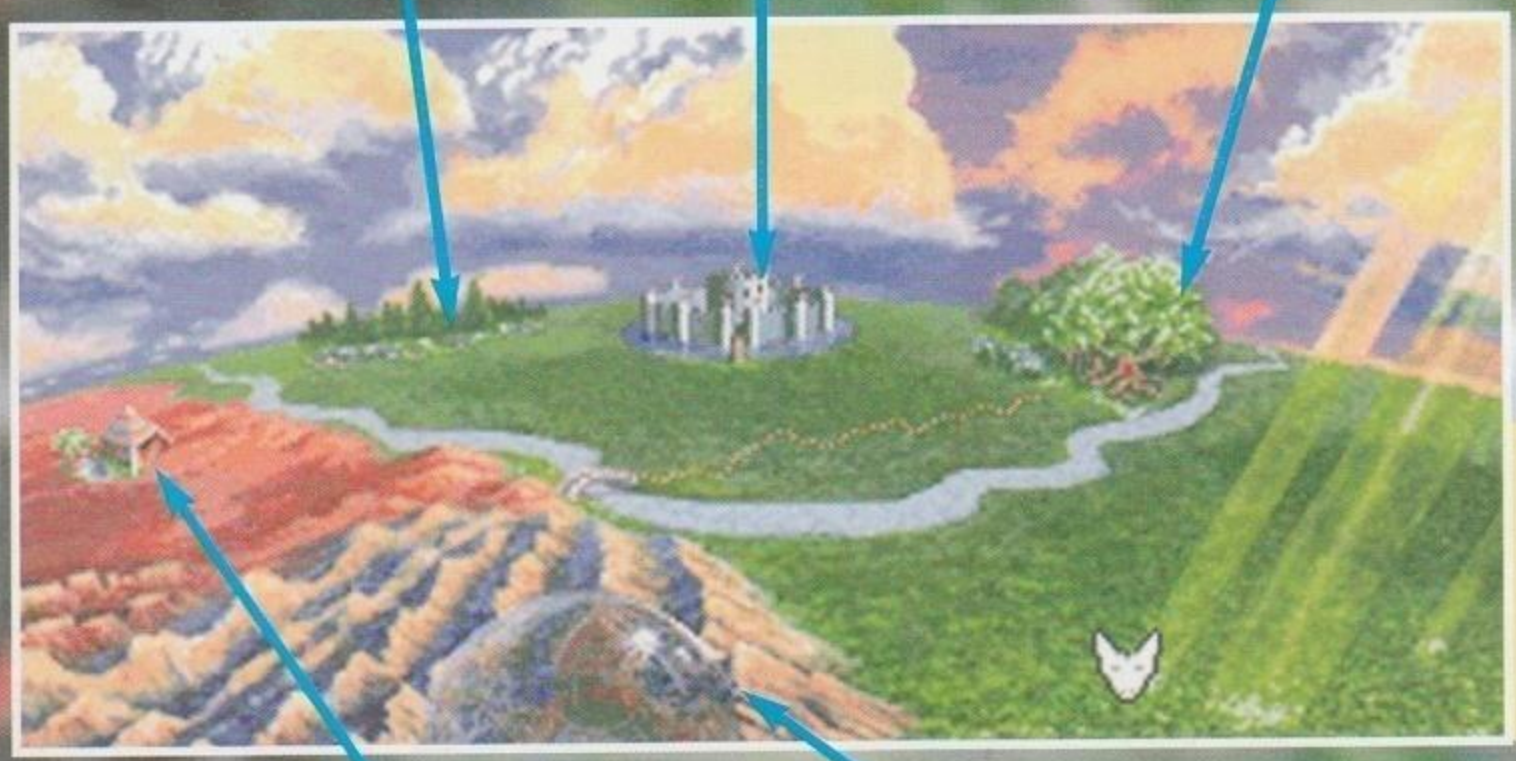
http://www.oldgamesitalia.net/

GRAN CALLAHACK
E' la vostra dimora. Ci abitate con vostra moglie, vostra madre e quel fetente di vostro fratello (quest'ultimo, manco a dirlo, aspetta solo che voi schiattate per succedervi al trono). Ed è proprio nella sala del trono che si trova la Dragonsphere, una sfera di cristallo incantata dove ogni tanto, durante lo svolgimento del gioco, una schermata d'intermezzo vi aiuterà a tenere d'occhio l'evolversi della vicenda, con relativi commenti (peraltro jettatori) di vostra moglie e vostra madre...

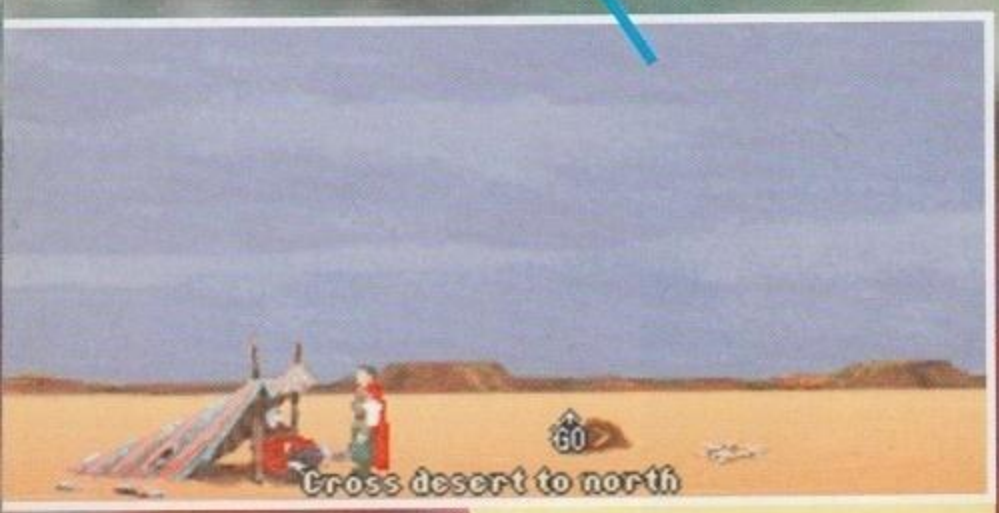
BRYNN FANN
E' la foresta incantata delle fate. Per entrarvici sarete costretti a giocare con una maledetta fatina, la quale non fa altro che parlare in rima e purtroppo per voi dovrete saperv adattare...



SLATAN NI PATAN
E' una terra in cui le persone normali non possono accedere. Perché? Perché è piena di mostri in ogni dove. Vi sono due gendarmi posti di guardia proprio per non far entrare nessuno, ma si sa, voi siete il Re e potete andare ovunque...



IL MONDO
DI CALLAHACK
Signori, ecco a voi la mappa principale di Dragonsphere. Come potete notare comprende cinque locazioni. Si trattano di diverse regioni facenti parte del vostro regno. Eccole nel dettaglio...



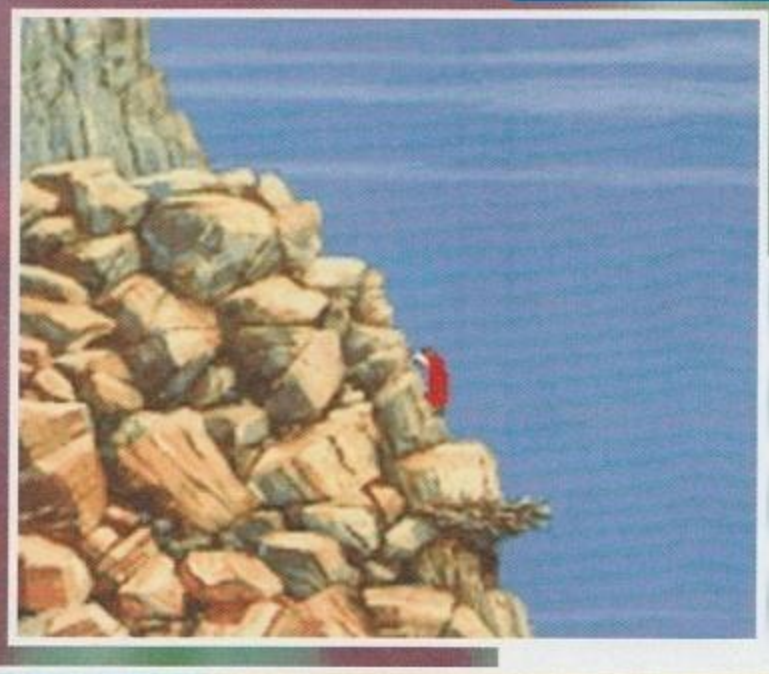
SOPTUS ECLIPTUS
Quando entrate in codesto territorio vi accorgete subito che si tratta di un deserto nel vero senso della parola. Vale a dire che non sarà facile trovare il re del popolo dei Soctus Ecliptus, re che purtroppo dovrete incontrare ugualmente proprio perché sarà uno dei suoi uomini a consegnarvi una delle tre famose pietre...

HIGHTOWER
Situata tra le montagne, la torre "Tears of the Dragon" è la dimora del perfido Sanwe. In queste terre rocciose non dovrete vedervela solo con lui, bensì tanti altri bizzarri personaggi tra i quali vi segnalo il vecchio eremita...

http://www.oldgamesitalia.net/

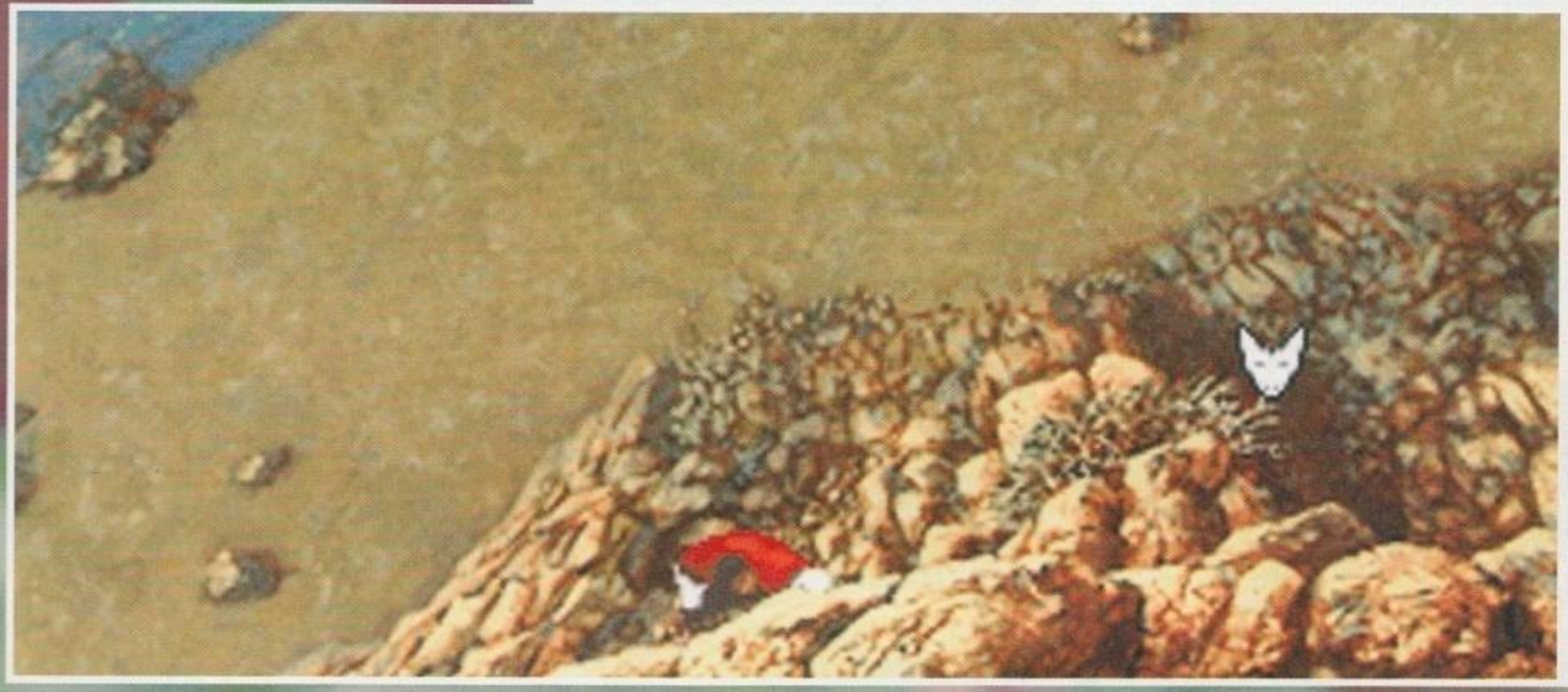
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



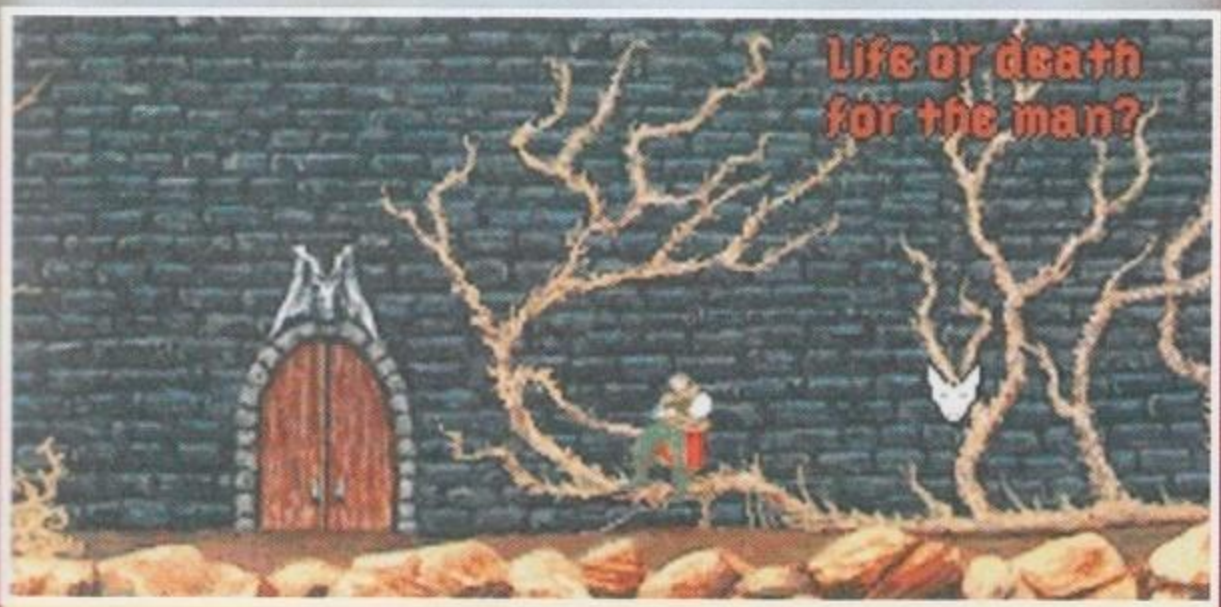
FLOPPY vs CD-ROM

La versione su dischi purtroppo non abbiamo avuto modo di vederla (nonostante dovrebbe essere già disponibile nel momento in cui leggerete questa recensione). Presumiamo comunque che le differenze stiano nel digitalizzato vocale e in alcune animazioni che su dischi prenderebbero un po' troppa memoria. Corredate a questo box vi sono un paio di foto relative a quando scalerete per la prima volta la zona montagnosa, giusto per farvene un esempio (non è comunque escluso che alla fine i programmatori riescano a includere anche alcune animazione all'interno della versione floppy).



BDM

Dragonsphere non mi ha convinto più di tanto. Con questo non voglio dire che la nuova avventura Microprose sia scadente, a Shin è piaciuta e obiettivamente non è male solo che, a mio parere, gli manca quel qualcosa che riesce a tenere attaccati al video. La sensazione epidermica non è stata delle più confortanti.
Personalmente preferisco Rex Nebular a Dragonsphere, forse anche per la trama e l'ambientazione che non sono certo le mie favorite.
Discorso diverso dal punto di vista tecnico, invece: la grafica è tutto sommato buona e le animazioni sono davvero fluide e belle da vedere. Il sonoro non è niente male (peccato però per l'inutilizzo di tracce audio...)
In definitiva consiglierei Dragonsphere in primis agli appassionati delle serie fantasy e solo in un secondo momento agli avventurieri più incalliti, che secondo me potrebbero anche guardare altrove...



Per poter accedere all'interno della torre, sede del riposo di Sanwe, dovrete superare delle schifosissime piante-guardiano che, credendovi un intruso (d'altronde lo siete), vi faranno un interrogatorio per verificare se siate o meno un amico del mago. Sarete così costretti a rispondere a tre domande; i suggerimenti per le relative risposte le troverete all'interno del manuale in una scheda speciale che vi descrive proprio chi è il malefico stregone...

PC CD-ROM

Il primo dubbio che m'è sorto quando ho preso in mano questa nuova avventura Microprose è stato il seguente: come mai è uscita prima la versione per CD-ROM che quella su dischi? E chi può dirlo: forse il team che l'ha sviluppato ha preferito sbizzarrirsi "alla grande" con un uso massiccio del digitalizzato vocale (tutti i testi), un'introduzione niente male e un sacco di animazioni (come quando scalate le rocce). Indubbiamente questi aspetti fanno sì che tale supporto sia stato sfruttato a dovere.
Tornando al gioco, non mi rimane che riassumervi in poche righe quanto ho già esposto nella parte finale della recensione: tecnicamente è curato in ogni suo aspetto, la trama è congegnata molto bene e il fattore attrazione (longevità) è più che discreto. Peccato per una certa dispersività che potrebbe mettere knock out i meno appassionati. In definitiva una bella avventura grafica, da giocare con impegno "serio" se si vuole riuscire a portarla a termine.

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
87
GLOBALE

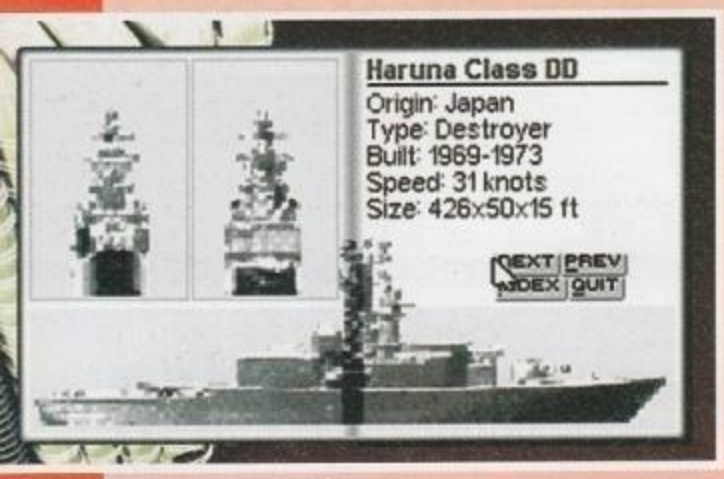
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

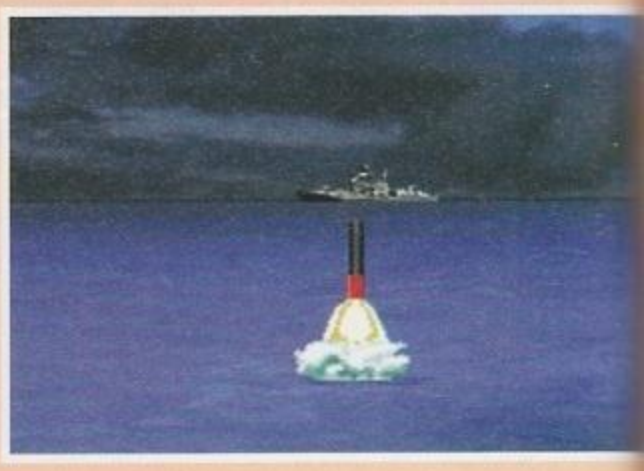
SEA WOLF

Da un po' di tempo a questa parte vanno tanto di moda i simulatori che insegnano che le tattiche stealth sono le migliori per ogni pilota/comandante, ecc. Bene: Seawolf prosegue la serie e vi chiede di pilotare un super-sottomarino. La domanda è: ne avrete veramente voglia?

Beh, facciamo finta di sì e attacchiamo la pappardella militare. Come ben saprete aerei, elicotteri e sottomarini costano valanghe di soldi e quindi tutti si sono accorti che la miglior politica da far seguire ai vari piloti è la prudenza e, più in generale, la massima "invisibilità" (che poi, per i singoli, si traduce nel ben noto: "live to fight another day"). Bene, ormai ci hanno provato in quasi tutti i campi e fra un po', di questo passo, ci proporranno auto di Formula 1 invisibili a piloti, pubblico e telespettatori e succederanno un mucchio di incidenti invisibili... ehm, scusate la divagazione.
Dicevo, comunque, che il gioco è il seguito di 688 e quindi è strutturato in maniera più o meno simile, con un ufficialetto ai vostri ordini per ogni sezione (sonar, armi, navigazione, ecc.). Ma stranamente è stata abbandonata in toto la strumentazione in favore di una mappa a zoom continuo attivabile tramite i due tasti del mouse. Premendo invece entrambi si richiama lo (scomodissimo) menu che permette di dialogare con tutte le suddette "stazioni" e quindi permettervi di dare ordini. Potrete così cambiare la rotta, la profondità e tutto quello che fareste normalmente a bordo di qualsiasi sottomarino.
La domanda di rito è: cosa c'è di veramente nuovo?



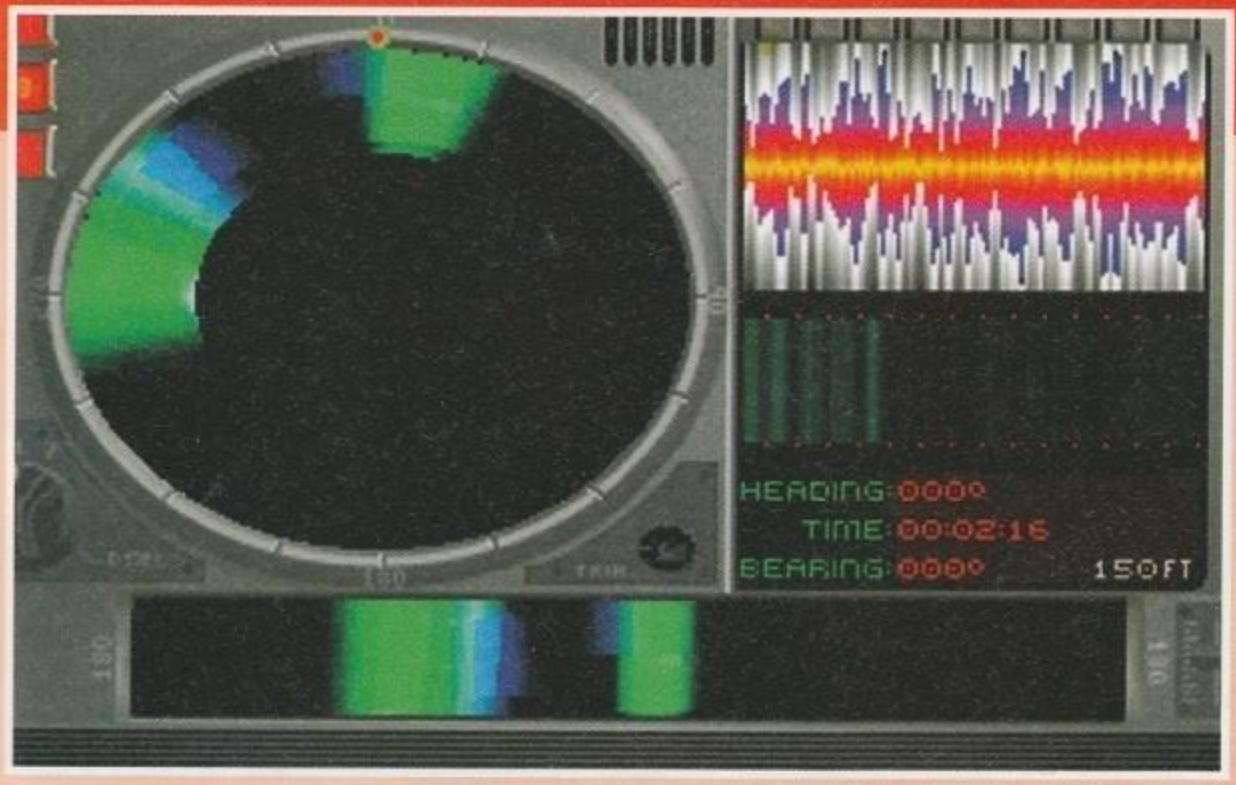
Risposta: anzitutto il gioco è ben più moderno di altri sul piano tattico. Ad esempio, si constata piacevolmente la presenza degli strati termici (mi comunicano dalla regia che non è affatto cosa nuova: c'erano addirittura in Red Storm Rising! Beh, io ve li descrivo lo stesso!) che tanto contano nella realtà di oggi. In pratica si tratta di naturali "suddivisioni" dell'acqua dovuti al fatto che la temperatura non scende in maniera uniforme al crescere della profondità, ma a sbalzi. Il che non sarebbe certo un problema per il sottomarino (lui il freddo non lo sente!), ma per il sonar sì. Infatti le onde del sonar non riescono a propagarsi tra uno strato e l'altro, anzi vengono riflesse ogni volta che urtano una zona molto più calda o più fredda. Dato quindi che in aperto oceano ci sono almeno due o tre strati, è facile per un sommergibile nascondersi alla "vista" degli altri salendo o scendendo di uno strato.
Tornando alle novità, si nota anche l'introduzione dell'identificazione radar grazie a un sofisticato sonar "a cascata". In sintesi questo si basa sul fatto che ogni nave, sommergibile, elicottero o siluro emette una particolare sequenza di emissioni che poi il sonar converte automaticamente in una sorta di codice a barre che dovete interpretare leggendola sul manuale. E qui mi chiederete: perché tutte queste complicazioni. In realtà non sarebbe assolutamente necessario ricorrere a un simile sistema, visto che potete anche selezionare un bersaglio e lasciare il compito dell'identificazione al vostro addetto. Il problema è: costui non è velocissimo e se il tempo stringe e vi trovate una barca di nemici addosso potrebbe essere necessario (soprattutto nelle missioni più avanzate. A proposito: in tutto sono solo 33...) avere l'identificazione subito. Infatti i vostri addetti a siluri e missili si rifiutano categoricamente di sparare a un bersaglio senza prima sapere se è dei "vostri" o dei "loro". Il gioco presenta le solite due fazioni in lotta: americani (che poi sareste voi) e russi, ma fanno da contorno altre forze neutrali che dovete assolutamente lasciare in pace.
Un'altra interessante novità è l'opzione per mandare in superficie una telecamera che poi vi trasmette le immagini del "mondo di sopra" senza alcun rischio per voi di segnalare al nemico la vostra posizione. Piccolo particolare: l'immagine visuale è in bianco è nero. Se volete vedere tutto a colori dovete tirar fuori il periscopio e sarete gratificati dallo spettacolo della superficie: scenari sempre diversi con diverse condizioni atmosferiche (immaginatevi i tuoni dei temporali!) e, ovviamente, i vari mezzi che navigano attorno a voi.
Una delle migliori caratteristiche del gioco è e rimane il parlato digitalizzato: ce n'è una buona dose per tutti i gusti. Quasi ogni ordine permette di ascoltare la relativa risposta del tipo "All right sir" oppure "Going up one thermal" e via dicendo. In alcuni casi, poi, si può venire gratificati da delle simpatiche sequenzine animate che, purtroppo, vengono adottate solo per situazioni poco favorevoli, come i



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



vostri uomini che si rifiutano di sparare se non avete l'ID del bersaglio o in caso di problemi vari a bordo. Ma le parti migliori risultano sempre i telegiornali: alla fine di ogni missione (indipendentemente dall'esito), otterrete ragguagli sull'andatura della guerra.
Cosa volete ancora: qualche piccolo consiglio per applicare meglio le tattiche stealth? Beh, allora ricordatevi di non usare praticamente MAI il sonar attivo, quello che manda il caratteristico Ping (e che ha il pessimo effetto collaterale di farvi individuare in pochi secondi). Inoltre eseguite ogni tanto un Clear Baffles, l'operazione che permette di controllare che un sub vi stia seguendo (ricordatevi che dietro a voi le letture sonar sono scarsissime: colpa dei propulsori). E soprattutto, prendete l'abitudine di non superare mai, salvo nei casi di estrema necessità, la mezza velocità e, così pure, di non accelerare mai bruscamente. E quando non sapete dove si trova il nemico, estendete i microfoni (Send Out Towed Array), decelerate a un quarto di velocità e passate da uno strato all'altro per cercarlo.
Note finali sulla configurazione: il manuale assicura che il gioco funziona su computer anche con soli 3 Megabyte di RAM totale ma francamente non la bevo, visto che più di 2.6 devono essere EMS e che il primo Megabyte è riservato a memoria convenzionale e UMB. Comunque non è che sia un grosso problema. Non ho mai sentito di un computer con soli 3 Mega (2 o 4 sì, ma tre mai!), per cui se ne avete 4 siete a posto. A patto che abbiate, ovviamente la solita VGA, il solito 386 o superiore e venti mega (abbondanti) sul vostro disco rigido.
Ah, quasi dimenticavo. La Electronic Arts continua la tradizione di 688 (notoriamente giocabile anche via cavo/modem) e ci offe tutta una serie di opzioni per il gioco seriale e in rete (in quest'ultimo caso si può giocare persino in quattro, due per parte!).

PC

Bah! E questo sarebbe il seguito di 688 Attack Sub? E dove sono finite tutte le belle strumentazioni così innovative per i suoi tempi (tre anni fa, mi sembra)? Non si sa bene perché, infatti, è stata scelta una nuova impostazione che mi ricorda parecchio il vecchissimo Red Storm Rising, con la sola mappa zoomabile a piacere e grafica un po' più al passo coi tempi. Comunque, apre la fila delle lamentele un'interfaccia scomodissima (se qualcuno mi dice che il gioco è "orientato" al mouse lo uccido!) con cui bisogna proprio venire a patti. E anche al di là di tutte queste discutibili scelte tecniche, non mi sembra che un programma diventi improvvisamente moderno solo aggiungendo alcuni accorgimenti qua e là in zone del tutto accessorie (come un buon effetto delle onde le pochissime volte che si guarda in superficie, o gli sporadici telegiornali con tanto di parlato campionato o via dicendo). L'impressione generale è che bisogna veramente riuscire ad immedesimarsi in un'atmosfera fittizia fatta tutte di mappe e di messaggi dei vostri subordinati. In sintesi, niente che veramente giustifichi l'occupazione di 20 Mega in più sul vostro povero hard disk. Scusate tanto, ma torno a giocare a Subwar 2050 della Microprose: quello sì che è un gioco sottomarino!

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
79
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BRIAN THE LION

Chi ha detto che solo sul SuperNES si possono fare le roteazioni e gli zoom? Questo gioco è la prova vivente che l'Amiga non ha proprio nulla da invidiare alla succitata console, semmai il contrario...

Quando l'anno scorso uscì Lionheart furono in molti a rimanere stupiti, nessuno poteva immaginare che un "banale" A500/600 potesse muovere un fondale multiparallattico del genere. Solo i possessori di SuperNES prima di allora avevano goduto di un simile effetto applicato ad un videogioco (un certo Street Fighter II, lo conoscete?).

Oggi quel tipo di scroll si è parecchio diffuso, anzi, prodotti come il "nostro" T-Racer hanno addirittura portato questa tecnica agli estremi usandola sia per il movimento del terreno che per quello del cielo e i risultati sono a dir poco strepitosi; adesso i programmatori cercano nuovi effetti da applicare nel tentativo di stupire noi poveri mortali con qualcosa di mai visto.

Del resto i tizi che hanno lavorato su Brian non sono propriamente dei pivelli, i Reflections sono infatti programmatori di capolavori storici per Amiga quali Awesome, Beast I, II e III, forse non tutti eccelsi per ciò che riguarda la giocabilità, ma parecchio impressionanti in fatto di tecnica. Dopo un anno e mezzo di lavoro ecco uscire sul mercato la loro ultima, fatica che si distacca nettamente dal genere serioso e abbastanza malinconico che ha caratterizzato i precedenti giochi. Basta guardare qualche foto per rendersene conto.

Brian è un personaggio simpaticissimo (al contrario di Puggsy a cui sparerei volentieri in fronte): un leoncino in tenuta da spiaggia con tanto di bermuda non lo si vede spesso nei videogiochi, statene certi.

La storia del gioco è parecchio scema (non ho comunque intenzione di dilungarmi più di tanto), vi basti sapere che un tizio brutto, ma veramente brutto, decide di migliorare il suo look rapendo Chris il cristallo (ma che schifo di battuta! Ma 'sti manuali chi cavolo li scrive? Maurizio Mosca?) che, come potete immaginare, è dotato di incredibili poteri in grado di rendere bello il solito ultracattivofinedimondo, conosciuto anche con il nome di Geeza.

Peccato che il nostro ributtante amico non abbia fatto i conti con Brian, il Re della Foresta, il duro della situazione, il figo del momento, il... va bene, mi sono lasciato andare, ma di una cosa potete star certi, recuperare Chris non sarà una passeggiata e ve ne renderete conto molto presto.

Il gioco è diviso in due mondi: la giungla e l'isola del vulcano, tenete a mente però che non esiste un percorso predefinito, in alcuni stage infatti avrete modo di scovare più uscite; in questo caso la locazione verrà segnata sulla mappa tramite un punto blu, se invece vi trovate in un livello con un solo "exit" questo verrà segnato in arancione.

Non potevano poi mancare i livelli segreti (detti Ruins Section) la cui esplorazione vi permetterà di collezionare molti più cristalli (o monete, o crediti, chiamateli un po' come volete) di quanti ne possiate trovare in uno stage normale, non mancano poi vite extra a iosa, hit point (praticamente aumentano la quantità di colpi che potrete subire) e negozi di indubbia utilità. Proprio in questi ultimi potrete spendere i vari cristalli precedentemente raccolti, tra i vari "acquisti" fattibili troverete lo "Splendid Speed" (non è un nuovo tipo di caffè aromatico...), per correre più velocemente, il "Really Raj Roar" con il quale ruggire con una violenza indicibile (utile per spazzare via i nemici più piccoli e spaventare i cattivoni più pericolosi) e infine il "Jinormous Jum-

BRUTTA GENTE

Sparsi per le isole troverete alcuni tizi veramente poco amichevoli, leggete un po' qua...

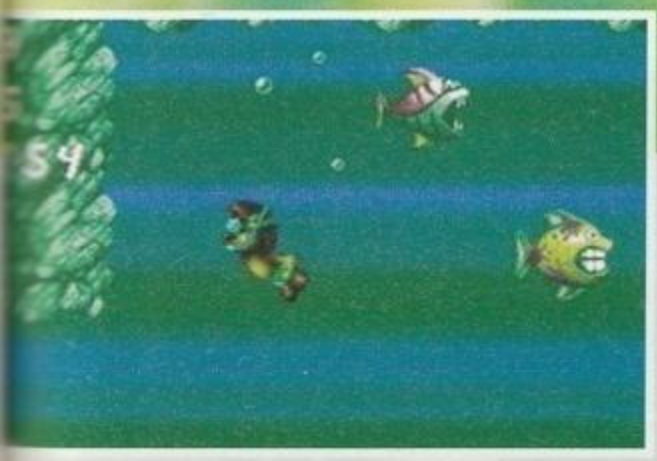
Barry the Bear è il primo "mostro" con cui avrete a che fare, non è molto difficile eliminarlo, basta balzargli in testa quando si avvicina e il gioco è fatto!

Il secondo cattivone risponde al nome di Goeme il gorilla, per farlo fuori è necessario balzargli in testa, ma state attenti poiché i suoi compari cercheranno di colpirvi alle spalle.

Geeza è il mostrone "finedimondo", l'ultimo ostacolo tra voi e Chris il cristallo... tenterà di colpirvi con delle sfere di energia e di schiacciarvi senza pietà, l'unico modo sicuro per spezzargli le ossa è utilizzare il "super salto" e colpirlo sulla testa (tanto per cambiare).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

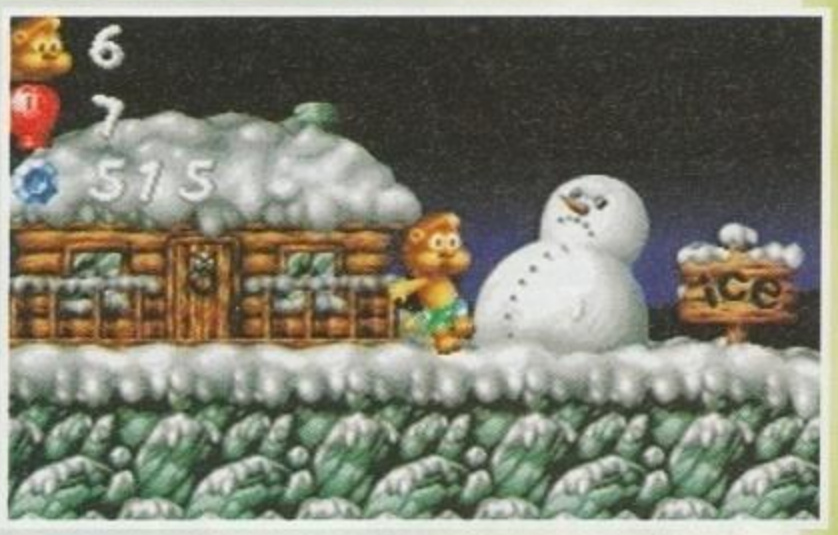
http://www.oldgamesitalia.net/



ping" che, intuibilmente, vi permetterà di compiere dei balzi ad altezze spropositate, utilissimo per trovare i livelli nascosti, ma alquanto dannoso per i salti di precisione.
Naturalmente, oltre a questi particolari poteri (richiamabili durante il gioco tramite la pressione della barra spaziatrice), potrete comprare vite extra, punti ferita ed eventuali "continue", purtroppo parecchio costosi.

Vi sono poi i livelli bonus (da non confondere con quelli segreti che sono tutt'altra cosa! NdBDM): Liquid Land, ambientato (incredibile, ma vero) sott'acqua, vi costringerà a destreggiarvi tra micidiali mine che non aspettano altro che esplodervi in faccia. Vi è poi Crystal Kingdom, dove il pericolo è rappresentato da spuntoni e piattaforme rotanti, e infine Sky High World, sicuramente il più difficile visto che vi toccherà saltare da una nuvola ad un palloncino senza fermarvi, altrimenti... puff!
Questi misteriosi stage si possono raggiungere solo completando un livello qualsiasi entro il tempo limite, il che vuol dire che dovrete correre come dei dannati evitando di farvi ammazzare dai vari nemici. Se riuscirete a portare a termine tutti e tre i bonus stage entro il tempo limite, riceverete un potere speciale perpetuo (quelli che ho descritto poco fa, a proposito del negozio) che non perderete mai, neanche dopo essere morti; peccato che i programmatori siano stati così sadici: senza dubbio bisogna essere veramente fuori dal comune per poter entrare tre volte nel bonus stage, non sbagliare una virgola (ve l'avevo detto che se venite colpiti per sbaglio anche UNA sola volta siete morti? Beh, adesso lo sapete) e completare il tutto entro l'esiguo tempo limite!
Senza contare l'impatto visivo della grafica: la prima volta che sono entrato in questo dannatissimo livello bonus mi è sprofondata la mascella almeno sei piani sotto (fortuna che abito all'ottavo, altrimenti trovavo veramente il petrolio), infatti TUTTO il fondale rotea come se fosse avvolto intorno a un ipotetico cilindro, una cosa che va vista per essere capita... le conseguenze sono facilmente intuibili, in piena estasi visiva sono precipitato di sotto senza nemmeno essermene reso conto!
Ma andiamo avanti; in tutto Brian the Lion offre qualcosa come 10 livelli ambientati nella giungla, 12 stage segreti e altri 16 disposti sull'isola del vulcano (il manuale definisce questi quadri come Nightmare, potete ben immaginare la difficoltà media), naturalmente il tutto è condito da nemici caratteristici e da mostri di fine livello parecchio imbecilli.
Effettivamente parlare di mostri di fine livello non è proprio esatto, infatti non si trovano proprio al termine di un mondo, piuttosto sono disposti in maniera da doverli incrociare per forza. Il primo brutto ceffo con cui avrete a che fare si chiama Barry the Bear, un orso molto grosso e cattivo che potrete eliminare saltandogli in testa: un consiglio, non provate mai a ruggirgli contro, altrimenti vi farà vedere cosa vuol dire "sbraitare" sul serio!
Il secondo boss è uno scimmione di cui mi sfugge il nome (oh, se non faccio almeno una rima involontaria in ogni recensione non sono bello contentone... per l'appunto), anch'esso è eliminabile saltandogli "in capa", purtroppo è davvero difficile riuscire a colpirlo perché costui vi tira quasi sempre una zampata in faccia e vi stende senza troppi complimenti, l'unico vero rimedio sta nel comprare l'abilità nel salto in modo da facilitare le cose (state comunque attenti agli scimpanzè che vi attaccheranno da dietro, sono lenti ma inesorabili).
Quando finalmente porterete a termine il primo mondo dovrete attraversare l'oceano a bordo di una paperella tutt'altro che impressionante, in pratica affronterete una lunga sezione shoot'em-up nella quale dovrete fare i conti con una sterminata serie di volatili tipo gabbiani e rondini (non farti sentire da JH! NdBDM), senza parlare dei pesci che vi attaccheranno dal mare con intenzioni ben poco amichevoli. A condire il tutto ci saranno alcune sezioni accelerate stile Turrican2ProjectXAeroBlaster dove dovrete fare di tutto per non andare a sbattere contro gli scogli. Anche in questo stage dovrete affrontare un paio di mostroni belli grossi, i primi sono due granchi abbastanza facili da eliminare, mentre il secondo è un enorme condor che vi attaccherà scaricandovi addosso una pioggia di uova.
Forse a questo punto vi sarete resi conto da soli che non si tratta di un giochino semplice semplice (e quando mai i Reflections hanno fatto videogiochi facili?) anche se, fortunatamente, sono state inserite delle password; peccato che vi vengano fornite piuttosto saltuariamente.
Insomma non sarà comunque facile passare da un livello all'altro senza troppi problemi, ma del resto se non ci fosse un minimo di sfida non varrebbe neanche la pena di giocarci, o mi sbaglio?

Mirko "TMB" Marangon



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BRIAN THE LION

QUADRI SEGRETI

Come già scritto nella recensione, ogni volta che riuscirete a terminare un livello entro il tempo limite accederete a un quadro bonus. Eccoveli in tutto il loro splendore:

Nello splendido livello acquatico dovrete evitare accuratamente le mine, ma non solo, infatti anche cattivissimi polipi cercheranno di farvi le feste colpendendovi vigliaccamente dal basso.

Non fatevi ingannare, quelle nuvole si dissolveranno non appena ci cadrete sopra! Ma questo è niente, più avanti dovrete spingere le capacità psicomotorie al limite delle vostre possibilità, infatti malefici palloncini attenteranno alla vostra incolumità.

Un esempio lampante del mitico effetto "roteazumma", peccato che in tutto il gioco non vi siano altri esempi, del resto per stessa ammissione del programmatore, non è possibile farne un uso estensivo poiché il processore è "preso" a tempo pieno.

FASE SHOOT'EM-UP

Prima di passare da un'isola ad un'altra sarete necessariamente costretti ad affrontare una sezione tipicamente spara e fuggi; a bordo di una paperella dovrete farvi strada tra orde di nemici e terrificanti faraglioni da evitare accuratamente.

SEMPRE CON LA TESTA TRA LE NUVOLE...

Guardando bene nei vari livelli è possibile scovare delle nuvolette, passategli sopra ed entrerete nel negozio delle nuvole; qui potrete acquistare vite, punti ferita, crediti e vari potenziamenti più o meno utili. Naturalmente non vi verrà regalato nulla per nulla, infatti i cristalli rappresentano la moneta locale, sappiateli spendere con parsimonia.

http://www.oldgamesitalia.net/

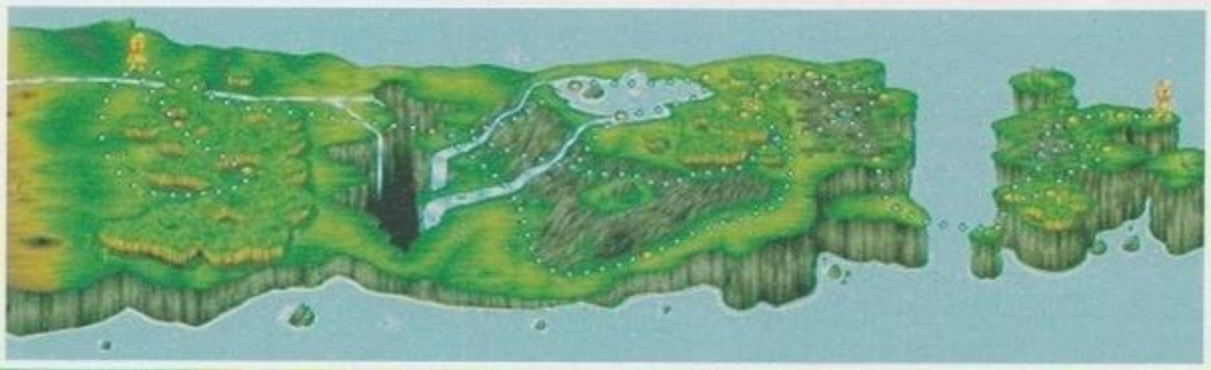
REVIEW

STRADE E STRADINE

Come potete vedere, in Brian the Lion vi sono un sacco di percorsi alternativi. In queste due mappe avete la rappresentazione globale di tutti i possibili svincoli, provate a trovarli tutti... se ci riuscite!

Qui l'ambientazione è decisamente più lugubre, cani-zombi, mummie, pipistrelli e terribili gatti delle nevi tenteranno di fermare la vostra corsa con tutti i mezzi, state attenti a non scivolare sul ghiaccio e a non cadere nella lava, altrimenti il vostro "posteriore" ne subirà le conseguenze...

Questo è l'isola della giungla, i nemici sono principalmente rappresentati da giaguari, tigri, scorpioni e lumache "turbo"; non mancheranno mostri di pietra e volatili di ogni specie, tutti pronti a conciarvi male. ... ecco invece cosa succede a mettere la testa dentro la lavatrice!



S'INSTALLA!

Non ci potevo credere, ma Brian the Lion rientra in quella ristrettissima categoria di arcade che si installa correttamente su Hard Disk! Ma non è fantastico? I programmatori hanno implementato un sistema di installazione simile a quello già visto in Nippon Safes e Genesia: il primo disco del gioco è visibile da WB, mentre gli altri vengono decompressi da floppy ad HD tramite un'apposita routine e tutto funziona a meraviglia! Mi chiedo quando altri programmatori seguiranno l'esempio (vero Team 17?).

Alcune foto dalla bellissima versione AGA, come potete notare i fondali sono tutta un'altra cosa!

A1200

La versione per A1200 stupisce per quanto riguarda la grafica, ma non vi preoccupate, non troverete il solito SINGOLO strato di parallasse tipico delle trasposizione da A500/600 a 1200/4000 (come nel caso di Zool, Trools, etc.), ma qualcosa come 44 livelli parallattici! Inoltre sono aumentate anche le sfumature cromatiche, infatti grazie a un uso più estensivo del copper possiamo ammirare oltre 300 colori contemporaneamente su schermo, piuttosto che i "soli" 180 della versione standard.

TECNICA 86 CIOCABILITA' INNOVAZIONE GLOBALE

AMIGA

Brian the Lion è uno di quei giochi che graficamente ti stupiscono, su questo ci potete giurare, ci sono 180 colori su schermo (perlopiù copperizzati, ma con un risultato finale decisamente buono), incredibili effetti come roteazioni e zoom (stupefacenti le sezioni bonus), senza contare le animazioni di tutti gli sprite, realizzate con una cura decisamente fuori dal comune. Il tutto fa sembrare l'Amiga un SuperNES, si ha veramente la sensazione di giocare a un qualcosa pensato per una console, eccezion fatta per un particolare: la giocabilità. Purtroppo non c'è niente da fare, dopo qualche ora di gioco chiunque si renderebbe conto che Brian non è nient'altro che uno dei tanti platform in circolazione. Non introduce nulla di particolarmente innovativo, tutto sa di "già visto" e sembra che la splendida grafica sia stata inserita proprio per "vestire" un gioco parecchio discutibile. Peccato, perché se avessero introdotto qualcosa di più innovativo, tipo enigmi e puzzle da risolvere o livelli più grandi e complessi, sicuramente ci saremmo trovati di fronte a un vero capolavoro.

TECNICA 83 CIOCABILITA' INNOVAZIONE GLOBALE

INTERVISTA A MARTIN EDMONSON

Per la presentazione di Brian The Lion abbiamo avuto un ospite di tutto riguardo in redazione: Martin Edmonson, attuale leader dei Reflections e coautore di tutti i precedenti titoli dai nomi antisonanti (Ballistix, la trilogia di Beast, Awesome).

Max: Cosa volevate dimostrare con Brian The Lion, e pensate di essere riusciti nel vostro intento?

Martin: Beh, l'obiettivo che ci eravamo posti era quello di dimostrare come l'Amiga, da un punto di vista tecnico, non avesse nulla da invidiare alle console attualmente sul mercato. Se devo essere sincero ci riteniamo soddisfatti di quanto siamo riusciti a fare, e lo dico con una punta di compiacimento, visto che per ottenere i risultati che abbiamo ottenuto siamo stati costretti a spingere veramente l'hardware della macchina fino ai suoi limiti, sviluppando routine rotatorie che per funzionare correttamente ci hanno impegnato per settimane intere. Ma alla fine ci auguriamo che ne sia valsa la pena...

Max: Avete in programma una versione PC?

Martin: Ci stiamo pensando, ma non credo sia una buona idea. Brian The Lion è un arcade "puro", non lo vedo troppo indicato per l'utenza PC.

Max: Quali altri formati ritieni interessanti, ora come ora?

Martin: Al momento stiamo già lavorando sulla versione per CD32, che dovrebbe essere pronta entro un paio di mesi. Le console le teniamo naturalmente sott'occhio, anche se sono sempre di più quelli che pensano che la loro parabola abbia già decisamente imboccato il ramo discendente, lasciando margini di profitto validi solo alle grande licenze dal nome di richiamo (vedi Mortal Kombat, Street Fighter II o Aladdin. Ci sarebbe un discorso lungo da farsi al riguardo, ma la situazione attuale sembra comunque essere questa. NdMax).

Max: E delle nuove generazioni di console a 32 bit cosa mi dici?

Martin: Bah, sinceramente non ho ancora visto niente di attendibile, mi sembra troppo presto per giudicare. Come specifiche tecniche fanno paura, su questo non ci sono dubbi.

Max: Puoi dirmi qualche cosa dei vostri progetti futuri?

Martin: Stiamo valutando un paio di ipotesi, ma è ancora tutto da decidersi. Personalmente mi piacerebbe sviluppare un "seguito ideale" per Awesome, anche se sono rimasto affascinato da Virtua Fighting della Sega, riuscire a realizzare una cosa simile sarebbe un vero sogno...

Max: Lo credo anch'io! Grazie di tutto, alla prossima...

Martin: Grazie a voi

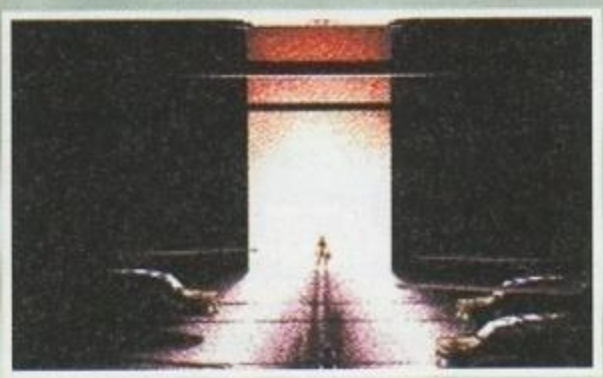
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

APOCALYPSE

Lo so, è vecchia come il cucco, ma quando bisogna scrivere un cappello e non hai nessuno idea a proposito, bisogna abbassarsi a questi banali mezzucci.
Comunque, dopo anni e anni di attesa, di travagli, di ritardi e casini di ogni genere, Apocalypse è definitivamente arrivato su Amiga, per la gioia di grandi e piccini (sinceramente se non usciva più non mi mettevo di certo a piangere).
La storia di Apocalypse prende spunto dalle varie saghe cinematografiche vietnamite, che per tanti anni si sono susseguite sugli schermi di tutto il mondo, tra queste basti ricordare Platoon, Full Metal Jacket e soprattutto il lunghissimo Apocalypse Now (il cui secondo tempo è qualcosa di devastante e oltremodo soporifero).
Siamo sull'isola di Pasqua e gli indigeni del luogo stanno organizzando un festino a base di uova marce e colombe pasquali (uaz, uaz, che umorismo), ma questa è un'altra storia e a noi non interessa; passiamo quindi alla nostra isola, detta l'Isola Sconosciuta, un posto allegro pieno di vita, dove un gruppo di ribelli sta organizzando un attacco al cuore del sistema, infatti è nelle loro intenzioni sequestrare un aereo e usarlo per i loro loschi piani.
Arrivati all'aeroporto di Linate decisero di fare le



Flap, flap, flap, flap, flap, flap... allora la finiamo di fare casino o no? Sono le quattro di mattina e stai ancora giocando ad Apocalypse! Guarda che mi stai facendo girare veramente le pale!

cose in grande, s'informarono sul volo più importante del giorno e si prepararono per l'assalto: tutto sembrava funzionare alla perfezione, peccato che non avevano contato un piccolo particolare, quel giorno c'era lo sciopero dei controllori di volo... ignari di tutto si diressero verso la pista di decollo e, incredibile ma vero, trovarono un aereo, peccato fosse un vecchissimo modello attualmente sfruttato da una compagnia privata, registrata sotto il nome di Filini Corp.
I tizi, una volta saliti a bordo, vennero subito accolti da un'aggraziata e dolce pulzella che molto gentilmente li invitò a prendere posto: "Aò, a brutti zozzi, ma muovete quei bauli che avete ar posto delle chiappe e sedetevi... fate piano che sennò se rompe tutto!". I nostri sfortunati amici non osarono ribattere agli ordini della simpatica hostess e si accomodarono su delle comodissime e alquanto hi-tech... cassette della frutta.
Il B-52 della seconda guerra mondiale incominciò la sua folle corsa (?!?) sulla pista e dopo non poche imprecazioni il primo pilota riuscì a far decollare quella che una volta veniva considerata "la fortezza volante".
Il viaggio proseguì con un suntuoso pasto a base di gallette e rinomata acqua riciclata di Chernobil, ma il peggio doveva ancora venire; proprio mentre

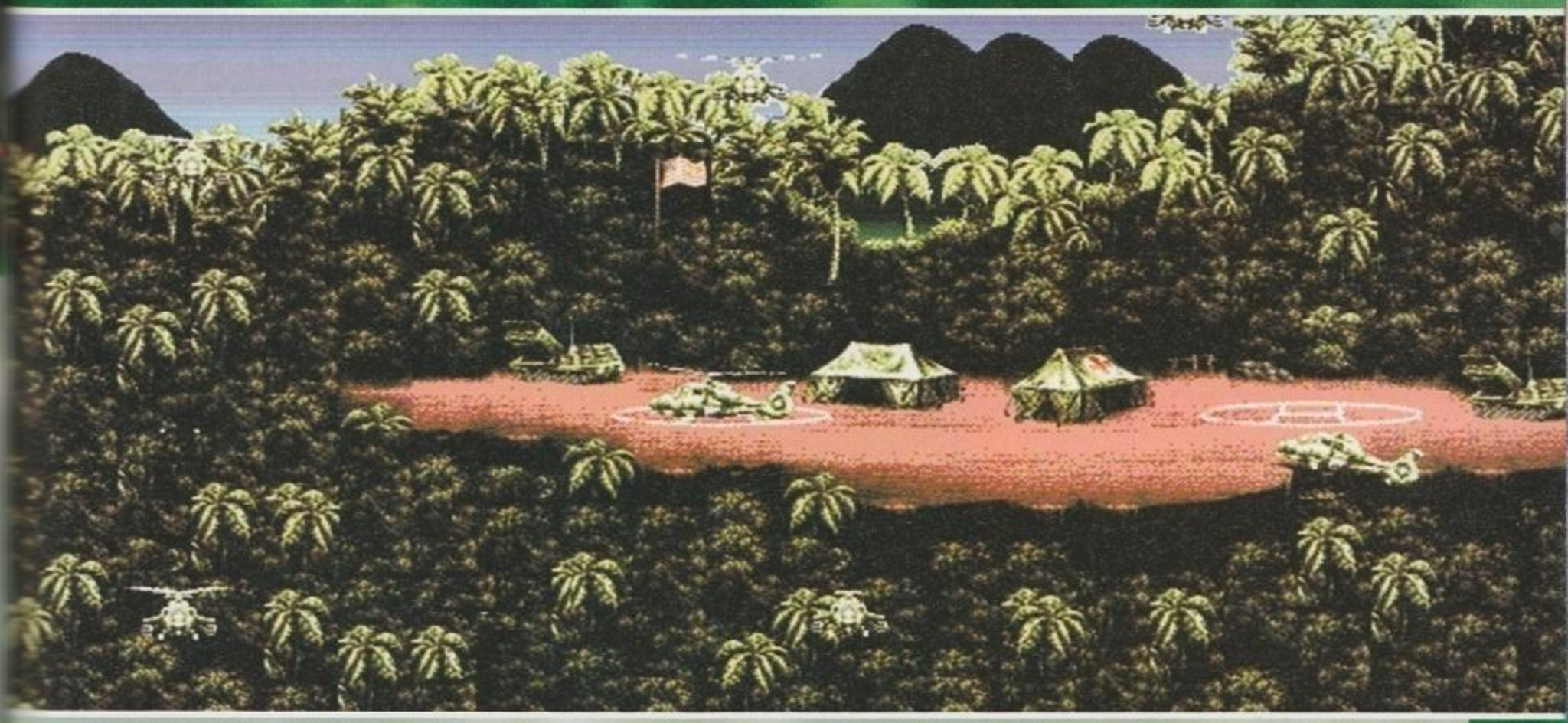
stavano sorvolando il terribile triangolo delle Isole Sconosciute, il potente bombardiere venne risucchiato da una tromba d'aria che costrinse il pilota a un atterraggio di fortuna.
I due piloti, tali Mario e Luigi, morirono sul colpo, mentre i nostri amici ribelli si salvarono utilizzando l'enorme hostess come cuscino salvavita; scesi da quell'ammasso di latta deforme si resero conto di essere miracolosamente giunti sulla loro isola, ma di aver tragicamente fallito nelle loro intenzioni... Ma la fortuna volle che all'interno dell'aereo, nascosti in un compartimento, ci fossero due tizi che si erano imboscati per... vabbé saranno fatti loro! Senza pensarci due volte, gli (ex)dirottatatori decisero di catturare questi due loschi personaggi, tali Mario e Luigi (sempre loro) due famosi transessuali brasiliani che... non mi sembra il caso di indagare.
Ma non avevano fatto i conti con Mario che trasformandosi in SuperMario saltò sulla testa di quei fessoni e scappò giurando che sarebbe tornato a liberare il suo amico del cuore (così c'è scritto sul manuale).
Adesso toccherà a voi pilotare il potentissimo elicottero da guerra HMCSH-17/Bis, la più terrificante macchina volante che l'uomo abbia mai concepito, un qualcosa difficilmente quantificabile, insomma, per farla breve: un vero bidone.
Apocalypse basa il suo sistema di gioco sul vecchissimo Choplifter, tra l'altro riproposto anche in versione SuperNes (leggetevi il CManiaCorner per maggiori chiarimenti (un po' di pubblicità non fa mai

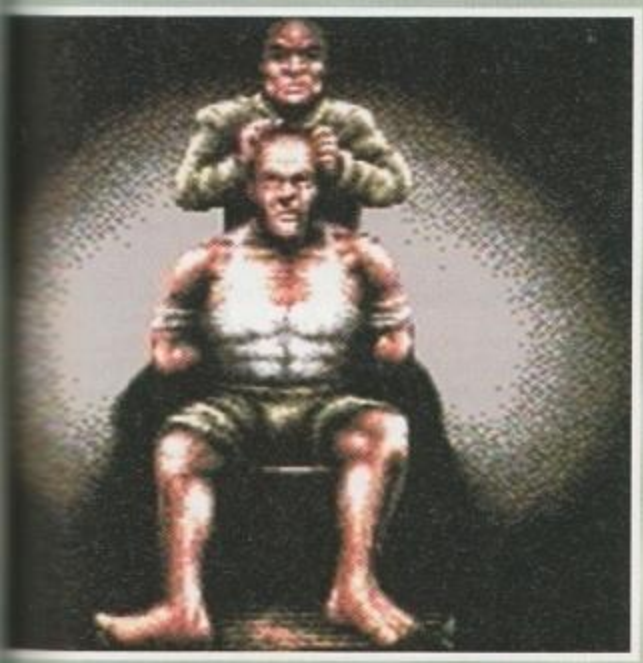
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



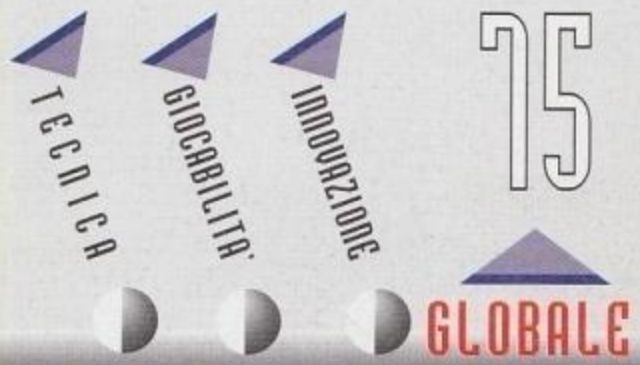


male)) e per chi non lo sapesse si tratta di pilotare un elicottero cercando di salvare il maggior numero di POW (che non sta per Power-up, ma per Prigionieri di Guerra) evitando di farvi ridurre in un colapasta dalle varie postazioni nemiche.
I nemici che incontrerete nei vari livelli sono decisamente tra i più urfidi che vi possano capitare in un videogioco; oltre a simpatici omini che vi sparano con il lanciarazzi, dovrete vedervela contro vari generi elicotteri, carroarmati, mitragliatori di grosso calibro e cannoni di dimensioni abnormi capaci di farvi saltare in aria con un sol colpo!
Lo scopo finale del gioco è quello di liberare il maggior numero di prigionieri e soprattutto arrivare a salvare il vostro amico, tenuto in ostaggio all'interno della foresta, in una specie di tempio.
Nel vostro "cammino" avrete a che fare anche con un'enorme corazzata, che inutile sottolinearlo, dovrete far saltare in aria senza troppi complimenti; fortunatamente per voi non disponete solo della mitragliatrice, ma anche di bombe al Napalm (utili per bruciare le baracche e il loro contenuto), razzi (per far fuori le armi di grosso calibro tipo il cannone del primo livello), missili autoguidati (indovinate un po' come si usano) e mine esplosive che saltano in aria non appena qualche "fortunello" ci cammina sopra.
Beh, sul gioco non rimane molto da dire, del resto si tratta di uno shoot'em-up molto semplice, forse TROPPO semplice...

Mirko "TMB" Marangon

AMIGA

E con questo siamo al terzo titolo del mese in uscita dopo un interminabile periodo di attesa, di questi Ambermoon si è rivelato un capolavoro mentre Armour Geddon II una mezza delusione, purtroppo anche questo Apocalypse risulta decisamente deludente.
Rispetto ai demo che circolavano parecchi mesi fa non si notano progressi significativi, lo scrolling non è affatto fluido come avrebbe dovuto essere, inoltre la programmazione non è certo lo stato dell'arte, il gioco tende ad incontrare strane "guru" se non si disabilitano le caches (questo nel caso del 1200, sul 4000 non so neanche se funzioni) e inoltre quando sono presenti su schermo più di due sprite si rallenta tutto.
Ma questi difetti tecnici potrebbero anche passare se Apocalypse fosse almeno giocabile, invece è proprio questo il punto più dolente dell'intera produzione! La difficoltà è devastante, i nemici vi colpiscono con una precisione che ha del disumano (in effetti sono controllati dal computer, ma questa non è una buona scusante) e le vite a vostra disposizione sono esageratamente poche.
Dovrete sudare le proverbiali sette camice per superare un singolo livello e inoltre non disponete neanche di una misera password o di un'opzione di save.
Cosa altro dire? Ah, il gioco NON è neanche installabile su hard disk...
E pensare che mi aspettavano un gran gioco, ci sono davvero rimasto male.

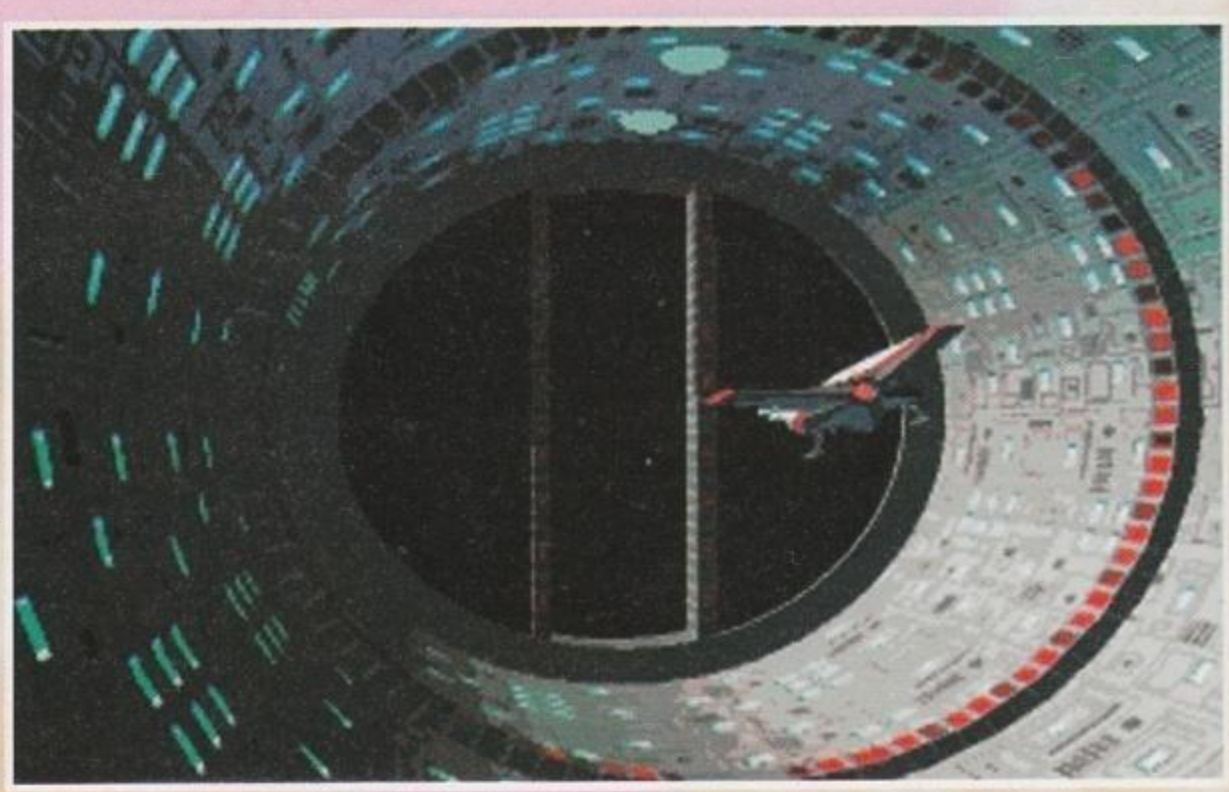


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STARLORD

Dominazione galattica. Imperi mostruosi. Flotte immense. Voi che dite? Non vi pare che la MicroProse stia cercando di gonfiare il nostro ego oltre misura?



Allora, siamo in una galassia lontanissima, dove il diritto al comando è deciso solo da sue cose: ettolitri di sangue blu e tonnellate di acciaio da battaglia. Nient'altro purtroppo, ma un posticino per l'intelligenza potremmo anche trovarlo. Detto fatto: ecco servito in tavola un simulatore di imperi galattici, dove ci sono centinaia di stelle in attesa di conquistatori. Per essere preciso, non c'è uno straccio di stella libera: solo mondi già occupati. Questo simulatore ha una cera parentela con Master of Orion, sempre di produzione MicroProse: c'è una galassia da conquistare, però i mezzi sono diversi. Laggiù si parlava di tecnologia, coloni e imponenti flotte di astronavi, mentre qui si parla di economia e di massicce flotte militari. Come vedete, l'unico punto in comune è un'invincibile potenza bellica.

Prima avevo citato il sangue blu: ebbene, in questo gioco tutto è nobile, perché si usano i vari gradini della scala nobiliare per stabilire la forza relativa dei vari contendenti. Il livello più basso è quello di lord, e via via si ha conte, duca, re e imperatore. Non sono dimenticate neppure le gentili signore, perché i titoli citati prima hanno la loro controparte muliebre: lady, contessa, duchessa, regina e imperatrice.

Per restare in tema nobiliare, anche tutti i collegamenti tra le varie stelle prendono nomi "altezzosi": via del duca, via del re, via del trono eccetera. Ma poi sapete a chi dobbiamo l'idea di Starlord? Nientemeno che a Mike Singleton. Altro grosso nome, gente!

Allora, vediamo un po'. La galassia è costituita da un gigantesco sistema di stelle interconnesse, tutte di proprietà di qualche nobile. Il sistema feudale è tornato in vigore, così ci sono vincoli di parentela, di potere e di vassallaggio, creando una ragnatela molto complicata. Ci sono varie famiglie che si contendono il potere, e i vari nobili hanno la loro residenza in stelle il cui grado coincide con loro. Per esempio, cioè, l'imperatore/imperatrice risiede nella stella del trono, mentre un semplice lord/lady si deve accontentare di una stella produttrice. Come se non bastasse, ogni singolo nobile ha una sua personalità (non ditemi che non ve lo sareste aspettati!), stabilita dal programma in base a un sistema genetico che non vi viene svelato: dovete capirlo voi. Ebbene, direi che dai lontani tempi di Lords Of Midnight sul Commodore 64 la passione di Singleton per i giochi complicatissimi non si è persa.

In sostanza, lo scopo di chi gioca è diventare imperatore e controllare l'intera galassia. Indipendentemente dal grado a cui si inizia (che può essere scelto), il trucco consiste nello stringere alleanze, romperle, conquistare stelle e controllare l'economia. Partendo da una posizione relativamente umile, come quella di lord, occorre considerare che si può guadagnare importanza conquistando una stella appartenente a un grado superiore, come per esempio un conte. E' sempre utile concentrare le forze, chiamando in assistenza da propri parenti le navi necessarie all'invasione di altre stelle, e a questo scopo bisogna ricordare che in Starlord i legami di sangue prevaricano quelli di potere. Fino a che non sarete imperatori, comunque, avrete obbligo di vassallaggio nei confronti dei vostri superiori di grado, che potranno chiedere le vostre astronavi per supportare le loro mire espansionistiche. E fosse tutto qui! I gradi inferiori hanno a disposizione astronavi di modello meno avanzato; più precisamente ogni grado ha la sua, cosicché partendo dal basso avrete non solo meno equipaggiamento e più obblighi,

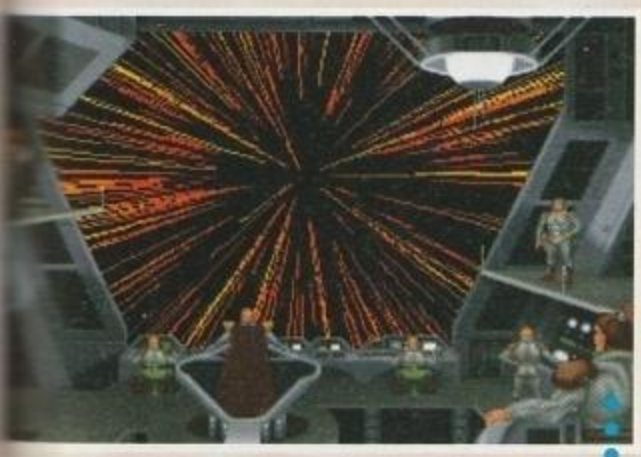
Ecco il ponte di comando della vostra supercorazzata. E meno male che non siete il panzone in primo piano!

A tutta complicazione! Questa mappa con sfondo nebuloso è il teatro di gioco, e le linee indicano tutti i possibili collegamenti e percorsi.

http://www.oldgamesitalia.net/

Godetevi il panorama, megalomani! Quello è il pianeta che state cercando di imboscarvi... e i suoi prodi difensori.

po' ai comandi. In questa fase potrete lasciare tutto nelle mani del pilota automatico, ma in tal caso siete avvertiti: la battaglia sarà lunga, e, ovviamente, tanti più lunga quante saranno le astronavi in gioco. Potrebbe capitarvi di disputare un pianeta con più di duecento astronavi come con meno di venti...
Sopra all'immagine vedrete proiettati parecchi dati utili: una specie di radar, l'arma attivata, il bersaglio attuale, la vostra velocità e altro ancora. Il bersaglio è a vostra scelta: sarebbe meglio colpire l'ammiraglia nemica, ma potete, se lo volete, inseguire i caccia nemici. Naturalmente non potrete pretendere di riuscirci con troppa facilità, essendo ben più agili e veloci del vostro cassone.



Balzo nell'iperspazio! Non ditemi che l'avreste immaginato diverso...

ma pure materiale inferiore. Dura, la vita.
Parlando della galassia, Mike Singleton deve avere una passione per la matematica: in Sleeping Gods Lie ci aveva deliziati con un mondo fantasy strutturato a tesserato, alias ipercubo, ossia un cubo con quattro dimensioni. Matematica pura! Qui si tratta nientemeno che di un polielicoide spiraliforme, o comunque i matematici chiamino una forma in cui vari segmenti curvi siano organizzati per formare una figura che sembra di origine frattale. Ebbene, in questa pletora di stelle, con centinaia di linee che le collegano, dovrete combattere e soffrire. Siamo nati per soffrire, non trovate?
Adesso parliamo dell'hardware, cioè delle astronavi (ehi, pssst, non dimenticate che Starlord funziona su 386+ con 2Mb di RAM!). Ce ne sono essenzialmente due tipi: ammiraglie e caccia; in più distinguiamo due forze militari che le impiegano: planetarie e spaziali. Ogni pianeta (ogni stella, cioè) è protetto dallo sceriffo locale che ha forze proprie, sotto forma di cannoniere e lune da battaglia. Le lune da battaglia sono ammiraglie planetarie: fungono da portaerei per le cannoniere, che poi sono piccole navi da combattimento. Le forze planetarie sono proprie di un pianeta, mentre quelle spaziali sono imbarcate sull'ammiraglia spaziale, che può essere mossa liberamente per andare alla conquista. Quest'ammiraglia imbarca, per esempio, una parte a scelta del vostro tesoro, se preferite non lasciarlo sul pianeta, ma soprattutto ospita i vostri caccia, e anche i caccia mercenari. Attaccando un pianeta altrui combatterete quindi contro le sue forze planetarie, più eventuali forze spaziali, se ci sono. La regola è che in ogni combattimento dovrete impiegare la vostra ammiraglia, rischiando naturalmente che ve la distruggano. Le conseguenze saranno terribili: oltre a perdere detta astronave, perderete anche tutti i caccia a corredo e il tesoro a bordo. Non c'è differenza se i caccia, quando l'ammiraglia viene distrutta, si trovano fuori a combattere: abbandonati su un pianeta nemico e privati della nave appoggio, non potranno più tornare indietro e saranno comunque eliminati.

La scena di combattimento è una sola, in cui fluttuate al comando della vostra ammiraglia sopra la superficie del pianeta disputato, accompagnati dalla musica di Gustav Holst. Già, Holst: il tema, chiamato "Marte", avrebbe dovuto essere la messa in musica (classica) del carattere di Marte, il ben noto dio combattente. Usata certamente a proposito come criterio scenografico, la resa musicale del tema è peraltro sottotono, dato che quella "terrificante marcia", come la definì un critico, diventa dopo qualche minuto una specie di lamento per il semplice motivo che si è usata solo una parte del tema, ripetuta in continuazione. Ma basta con la dissertazione musicale, e occupiamoci del combattimento. Dicevo, voi pilotate la vostra ammiraglia e lasciate che le astronavi mercenarie e i caccia se la sbrighino come possono. Gli assegnate cioè alcuni ordini di massima nella mappa strategica, e poi vi occupate del vostro giocattolone. In realtà ci sono vari modi per decidere la battaglia: fin dall'inizio, per esempio, potrete scegliere la soluzione automatica del conflitto. Nel caso che preferiate vedere rottami spaziali ed esplosioni potrete accedere al combattimento vero e proprio, giocato un po' sulla mappa strategica e un

Variazione sul tema della mappa: stavolta abbiamo una galassia a vortice. In primo piano, le linee di viaggio del vostro impero. Scarsuccio, eh?

LIBRAR01: Ecco la libreria araldica. Qui troverete qualsiasi informazione sul vostro albero genealogico.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STARLORD

Parliamo ora della parte economica. Come governatori vi sarà chiesto di provvedere alle necessità dell'impero, e così dovrete fare in modo che a ogni turno di gioco queste siano coperte. I materiali di consumo sono carburante, acqua, cibo, artifatti e minerali: ogni stella produttrice ne consuma una certa quantità, fornendo in cambio una certa produzione. In mancanza di materiali, la produzione cesserà: potreste anche permettervelo, se non fosse che ogni singolo caccia consuma risorse, e quindi per mantenere una forza militare sarete costretti a una produzione continua. Per fortuna, le stelle di grado superiore non producono nulla e sono autosufficienti. C'è in effetti un'alternativa a tutto questo, ossia l'acquisto dai mercanti spaziali. Naturalmente il vostro tesoro non è illimitato,

Sempre in combattimento, eccovi qui una vittima che presto sarà ridotta in un mucchietto di rottami galattici. Altri catorci spaziali veleggiano attorno come avvoltoi.

Prima di un viaggio occorre mettere da parte i rifornimenti! Ecco come...

Qui si decide il combattimento in termini strategici: chi attacca, chi difende, chi fa l'arbitro venduto...

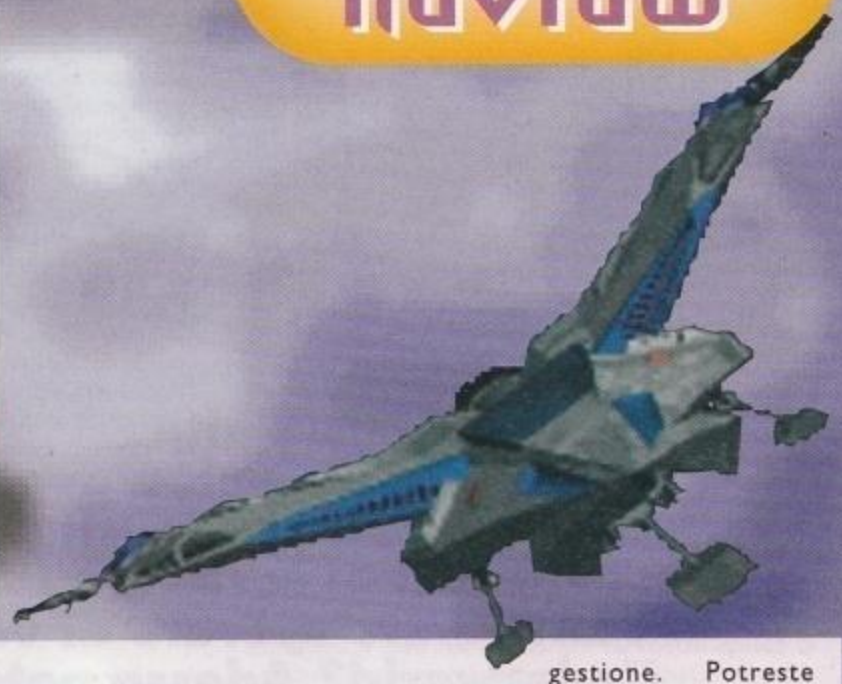
Battaglia! Quel bel tomo in primo piano siete voi, ai piloti del vostro vascello spaziale. Sul retro si vede il pianeta disputato.

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

G.B.

Dalla confezione può sembrare un nuovo rivale per Master of Orion (stranamente della stessa casa), sulla carta invece può ricordare assai facilmente un ipotetico Kingmaker in versione spazial-futuristica. In realtà, poco o niente di tutto questo.
Nulla di strano: Starlord è un prodotto di Mike Singleton, mente che da sempre ripudia etichette e banalità. Molto meglio stupire la gente con prodotti "diversi", con cui spesso dover però venire in qualche modo a patti: o trovano volenterosi disposti a calarsi in modo "totale" all'interno di qualche cosa di enorme, oppure "degenerano" in un ibrido per certi versi sbaragliante e bizzarro.
E quindi per noi tutto sta a vedere quanto è facile immedesimarsi veramente nei panni di qualche tizio di sangue blu. E la risposta è: più del previsto, e per diversi motivi. Ad esempio la sezione puramente manageriale sembra scritta da qualche inesperto, in diretto contrasto con quella meramente bellica: veloce, fluida, scenografica, addirittura con un nonsoché di epico. Peccato che poi anche questa si riveli assai difficilotta da portare a termine, e lasciarla gestire al computer equivale a perdere tutto il gusto del gioco (senza che questo implichi assolutamente la vittoria delle battaglie, anzi!). Insomma: un pezzo di software che sconcerta e scoraggia al tempo stesso. In due parole: difficilmente digeribile.



Ciò che si vede durante i vostri viaggi: il tempo passa, l'impero cresce, e voi dovete aspettare di arrivare a destinazione.

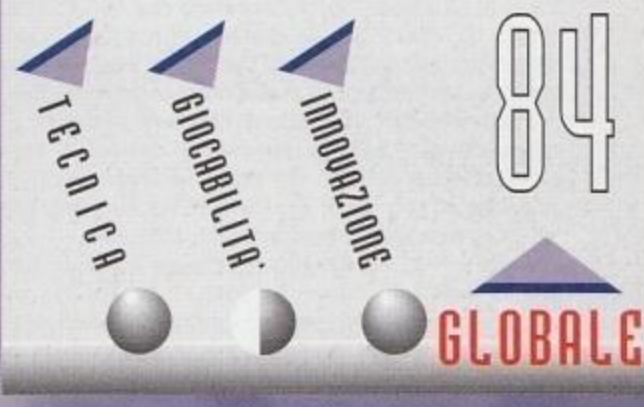
quindi dovrete cercare di sistemare il vostro impero affinché sia meno esoso possibile. Soprattutto, dovrete vincere le battaglie ed essere bravi in diplomazia per mantenere i fragili legami tra reggenti. Per esempio, potreste attraversare un pianeta altrui durante un viaggio, e sentirvi richiedere come "tangente" una bella cifretta, giustificata con le pressanti spese di gestione. Potreste anche chiedere soldi con le cattive maniere, a base di minacce e insulti, o semplicemente usare qualche delizioso scampolo di turpiloquio per provocare una battaglia planetaria che siete sicuri di vincere. Le forze in gioco saranno sempre indicate sulla mappa galattica, così vi basterà cercare un po' in giro per scoprire qualche stella deboluccia da conquistare. Non vi aspettate, però, che un simile gesto passi inosservato: spostando altrove le forze, sarà facilissimo che altri invadano e saccheggino il vostro pianeta base. Peggio ancora, se doveste attaccare un vostro superiore e perdere sarete bollati come "ribelli", mentre vi toccherà la sgradita etichetta di "tiranni" attaccando i vostri vassalli. Sapete che cosa vi dico? Che voglio la mamma!

Willi

Arrivati su un pianeta, ecco il dialogo. Brutta faccia, eh? Ma sono sicuro che sotto quella scorza ruvida batta un cuore d'oro...

PC

Proprio sul numero scorso avevo espresso un giudizio non entusiasta su Nomad, pur recante l'illustre firma Papyrus, sostenendo che la concorrenza offriva ben di meglio. Ebbene, mi spiace dirlo ma la storia si sta ripetendo, e stavolta ne fa le spese l'illustrissima MicroProse: secondo me Starlord ha qualcosa di scoraggiante. Oh, certo: è un gioco ricco e vasto, ma per esempio non capisco il perché di un sistema di pilotaggio misto, dove bisogna per forza usare assieme mouse e tastiera anche per i più banali menu. E poi come sono brutti quei mascheroni che dovrebbero rappresentare i regnanti! In Bloodnet c'erano centinaia di volti differenti, e perché qui no? Per fortuna ci sono pianeti molto diversi tra loro (come in Nomad, del resto) che si possono perlustrare durante il combattimento, con tanto d'emozionante rotazione della cabina. Ma ancora potremmo criticare le astronavi, dalla linea monotona e chiaramente pensata per una facile rappresentazione poligonale, e la sequenza di combattimento che è piuttosto difficile. Quant'è scoraggiante, poi, la mappa galattica con milioni di linee, e com'è difficile orientarcisi! Il problema, insomma, è proprio "entrare" nel gioco. Starlord può essere complicato, intelligente e realistico quanto si vuole, ma, personalmente, non l'ho trovato particolarmente intrigante da giocare. Questo non vuole comunque dire che non sia un titolo degno di essere preso in considerazione, ma decisamente indicato ai soli strateghi dai "palati più raffinati"...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ambermoon

Quante volte possessori di Amiga avete desiderato di giocare a un VERO RPG in soggettiva tridimensionale? Quante volte avete invidiato la saga di Ultima? Quante volte avete sperato di vedere qualcosa di simile a Underworld? Adesso potete smettere di sognare, perché è arrivato Ambermoon...

Sono passati molti mesi da quando è apparso il primo demo di Ambermoon, allora s'incominciavano solo ad intravedere le vere potenzialità del gioco, ma già si capiva che il successo non gli sarebbe mancato, forte soprattutto di una grafica che su Amiga si era vista ben poche volte.
Ma prima di parlare più approfonditamente delle varie questioni che si celano dietro questa monolitica produzione, sarà il caso di dare una rispolverata alla storia del gioco, che benché abbia poco e niente in comune con il primo episodio, trae significativi passaggi dalle vicende che hanno caratterizzato a suo tempo Amberstar.
Sono passati ben vent'anni dalle vicissitudini di Amberstar e il male sta per tornare, il Dio del Chaos ha deciso di vendicarsi e grazie a un potentissimo incantesimo fa precipitare su Lyramion la Luna Rossa che gli orbita attorno; le conseguenze sono catastrofiche, una nube di polvere nera si alza su tutto il pianeta oscurando la luce del sole, terremoti e vulcani scatenano la loro furia devastando e modificando il suolo e ben presto la fisionomia dei continenti cambia in modo impressionante.
La crosta terrestre si spacca e molte isole nascono dal nulla. Inutile sottolineare che questo scisma porta alla morte un numero imprecisato di persone e interi villaggi vengono letteralmente spazzati via dalla furia degli elementi.
Da allora sono passati moltissimi anni e l'ultimo

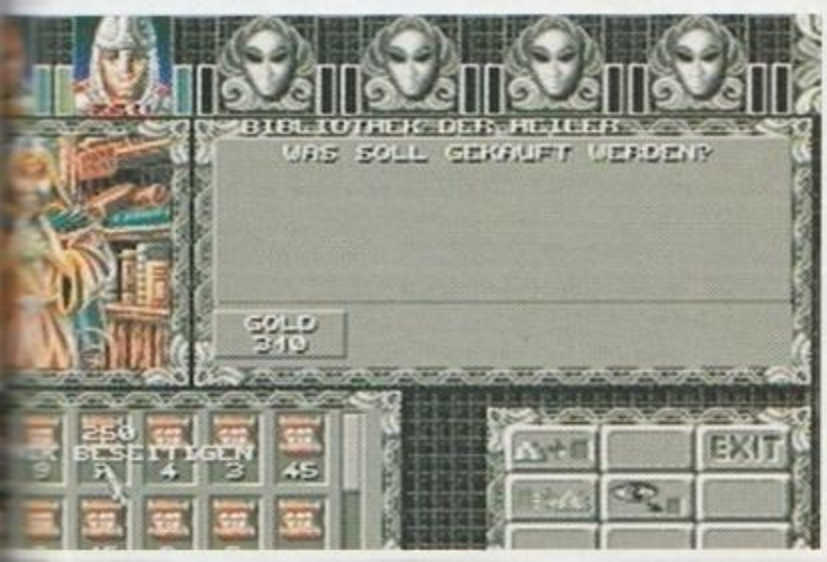
eroe di Amberstar sta ormai per andare a trovare Balas (il Dio della Morte), sapendo che non gli resta molto da vivere decide dunque di mandare il suo unico nipote sull'isola di Lyramion per scoprire cosa sta succedendo e possibilmente porvi definitivamente rimedio; la missione non sarà affatto facile, considerando che in quest'epoca i pericoli si sono almeno quadruplicati dai tempi di Amberstar, in pratica si tratta quasi di un vero suicidio, ma solo voi potete salvare questo mondo, solo voi...
Questa è la storia del gioco, beh, più o meno, visto che la versione che ci ha fornito la Thalion era completamente in tedesco (infatti il gioco è già disponibile in Germania da più di un mese) e ho dovuto trasformarmi in una specie di "Otto Van TMB" per poter immedesimarmi nel personaggio, ma del resto quello redattore è uno sporco lavoro e qualcuno deve pur farlo (il problema è che mi faccio sempre fregare da Max, che quando non sa a chi rifilare qualche recensione stile Missione Impossibile, si rivolge sempre al sottoscritto)(e bravo Cameraten, così vi voglio! NdMax).
Ma torniamo alla recensione. Ambermoon è un gioco di ruolo in tutto e pertutto, non si tratta di un "incrocio" stile Heimdall II, ma di un vero RPG con tutte le carte in regola e presto capirete anche il perché; subito dopo aver ammirato la bella presentazione potrete crearvi un vostro personaggio, la scelta non è un granché varia, ma c'è una nota positiva per le videogiocatrici (quelle tre o quattro in tutta Italia), è infatti possibile interpretare un ruolo femminile oltre che maschile.
Fatta questa scelta (purtroppo non potrete scegliere di essere un mago o qualcosa di simile, quindi vi dovrete accontentare), inizierete a giocare partendo dalla casa di vostro nonno il quale vi spiegherà la vostra missione, dopodiché potrete incominciare ad esplorare la casa alla ricerca di oggetti più o meno utili: tra questi troverete delle scarpe, una specie di maglia ben poco protettiva, una spada corta e naturalmente del cibo.
Addirittura dietro a uno dei due camini si cela un passaggio segreto, dietro il quale potrete trovare un interessante baule, fate attenzione a quando lo aprite perché se non avete la chiave rischiate di restarci secchi (pare sia protetto da una specie di "antifurto" parecchio efficace).
Questa della casa è una tipica sezione 2D, potrà capitarvi quando vi recherete in città di imbattervi in altri personaggi, con i quali parlare per sapere notizie utili al proseguimento della vostra avventura, vi assicuro che gli incontri possibili sono veramente tanti, così

http://www.oldgamesitalia.net/

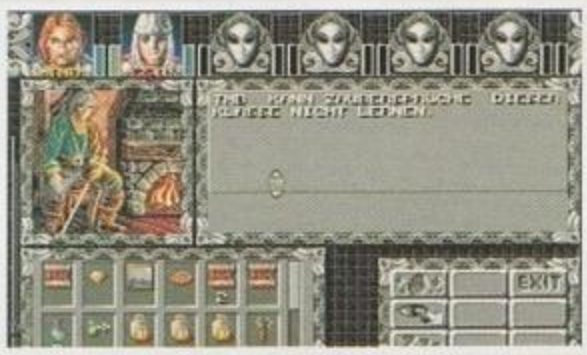
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

la disposizione in battaglia dei vostri guerrieri (chiamiamoli così), starà a voi scegliere la migliore tattica, ad esempio potreste preferire che i vostri personaggi combattano affiancati oppure distanziati, magari su diversi piani, ma a proposito introdurrei una spiegazione su come si svolgano questi combattimenti... Appena metterete piede nella prima città farete subito degli incontri poco piacevoli, infatti i banditi del luogo non gradiranno affatto la vostra presenza e cercheranno di farvi fuori per rubarvi i vostri averi, ma non sanno con chi hanno a che fare! Appena qualche losco essere cercherà di attaccarvi potrà apparirvi un "requester" in cui vi verrà chiesto se volete combattere o evitare, un eventuale rifiuto vi farà perdere carisma e non risolverà certo i vostri problemi, infatti i banditi non sono persone particolarmente arrendevoli e cercheranno di correrci dietro, un altro eventuale tentativo di fuga potrebbe non riuscirvi e permetterebbe a questi "putribondi figuri" di attaccarvi per primi, cosa da evitare accuratamente.



La fase di combattimento avviene a turni, i personaggi durante un turno possono compiere una sola azione, potrete perciò difendervi, attaccare, muovervi, tentare la fuga o lanciare incantesimi, ma ricordate che i vostri nemici spesso e volentieri possiedono armi a distanza e possono muoversi di parecchie caselle alla volta; ad ogni vostra mossa il nemico tenterà di attaccarvi, sia che vi stiate spostando, sia che stiate utilizzando qualche pozione per recuperare qualche punto ferita.



Non sempre i colpi vanno a segno, spesso il vostro nemico è sufficientemente forte da evitarli o respingerli, inoltre rischiate di essere compiti da incantesimi o veleni e ciò influirà molto negativamente sulle vostre prestazioni.

Se uscirete vincitori da un confronto potrete impossessarvi degli averi e dei vestiti dei vostro nemici, lo so, non è una cosa molto cavalleresca, ma come avrete letto nell'epoca storica dove prendono vita le vicende di Ambermoon, sopravvivono solo i più forti e i più furbi.

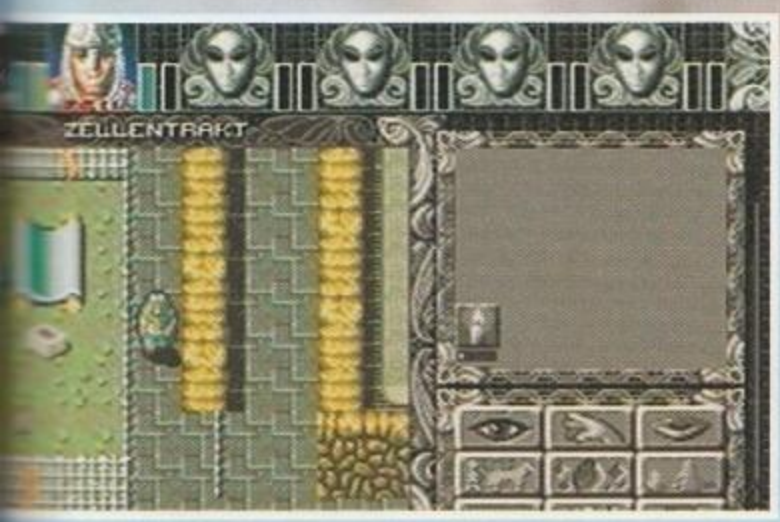
Man mano che accumulerete ricchezze e punti esperienza, potrete migliorare le vostre abilità di combattente prendendo "lezioni", naturalmente questo vi costerà una discreta cifra, ma vi assicurerà notevoli vantaggi durante i vostri combattimenti.

Oltre alla visuale in 2D utilizzata per rappresentare gli interni delle case, ve ne una simile, ma in scala maggiore per gli esterni, qui potrete muovervi tra le vaste lande della vostra isola e incomincerete a saggiare le dimensioni di gioco; ben presto vi accorgerete che muoversi a piedi attraverso questi enormi territori è un impresa epica, dovrete infatti considerare che il vostro personaggio si stancherà un bel po' a camminare (dieci secondi di strada per voi, sono in realtà ore e ore di viaggio) e dovrà riposarsi per poter continuare, inoltre la visibilità diminuirà sempre più con il passare delle ore e prima o poi dovrete fermarvi o vi toccherà viaggiare alla cieca! Per rimediare a questi problemi vi converrà comprare un bel cavallo o qualche mezzo di locomozione più veloce delle vostre gambe.

come gli argomenti di discussione; quando parlate con qualcuno appare sullo schermo una lista di possibili parole chiave (ad es. banditi, orchi, una particolare persona o un luogo), fortunatamente non dovrete parlare di tutti gli argomenti, ma solo di alcuni evidenziati in giallo, questo evita di perdere una marea di tempo evitando così di fare domande che si risolverebbero in un classico "non so di cosa tu stia parlando".

Lo schermo di gioco è diviso pressappoco così: la fila in alto rappresenta tutti i personaggi, all'inizio partite da soli, ma con lo svolgersi delle vostre avventure troverete altri che si affiancheranno alla vostra causa, in tutto potrete avere un party di sei persone, ma vi assicuro che ne passerà di tempo prima di formare un gruppo così composto. L'area in alto a destra è generalmente vuota e viene principalmente utilizzata per vari scopi (nel caso delle lanterne, il consumo viene indicato proprio in questa zona dello schermo). In basso a destra vi sono le icone che vi danno accesso alle maggiori opzioni di gioco, con queste potrete parlare con altre persone, raccogliere e guardare oggetti, lanciare incantesimi, bivaccare, salvare e caricare la vostra posizione; tutto queste funzioni sono comunque a portata di mouse, quindi non siete obbligati a utilizzare necessariamente le icone, basterà avvicinarsi alla persona o all'oggetto che vi interessa e clickarci sopra, niente di più immediato! Per quanto riguarda l'opzione "bivaccare", questa può, anzi deve, essere utilizzata quando i vostri personaggi sono stati svegli per troppo tempo e magari hanno subito delle ferite in combattimento, infatti il sonno li aiuterà a recuperare le energie perdute.

Un'altra importante icona è quella con cui decidete



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amberstar

Esplorando l'isola si può trovare l'abitazione dei banditi (non entrateci prima di aver raggiunto una certa esperienza), una strana torre e un paio di porte che purtroppo non sono ancora riuscito ad aprire, ma che quasi sicuramente porteranno a qualche sotterraneo pieno di simpatici ragnoni e mostri d'ogni genere.
A proposito di sotterranei, adesso mi sembra giusto parlare un po' della sezione 3D. Già nella casa di vostro nonno potrete scendere sottoterra per dare un occhio a quello che vi aspetta, forse capirete perché da bambini odiavate tanto andare in cantina tutti soli soletti...
Tanto per cominciare la grafica non si muove come in giochi tipo Dungeon Master o Eye of the Beholder, scordatevi andamenti a caselle, qui siamo in un altro mondo! Avete presene Legend of Valour o le sezioni sotterranee di Jurassic Park? Bene, elevatele al cubo e avrete una lontana idea di cosa sia Ambermoon... il movimento è qualcosa di eccezionale, la sensazione di "esserci" è ben superiore a tutto quello apparso fino ad oggi su Amiga (solo il già citato JP è in qualche maniera paragonabile), basta osservare il superbo uso delle brush per rappresentare soffitti, pavimenti e muri, si fa fatica a credere che siano solo 32 colori; un'altra cosa davvero ben realizzata sono gli sprite dei personaggi, al contrario di Legend of Valour, le persone e i mostri hanno uno spessore e non sono delle semplici sagome ambulanti.
Naturalmente questo tipo di visuale non viene utilizzata solo per i sotterranei, ma anche per quando si cammina tra le strade delle città; qui la varietà grafica non passa inosservata, oltre alle case, vi sono alberi, siepi, monumenti e tantissimi particolari che non fanno altro che evidenziare il fantastico

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MA SUL MIO AMIGA 1000 COME GIRA?

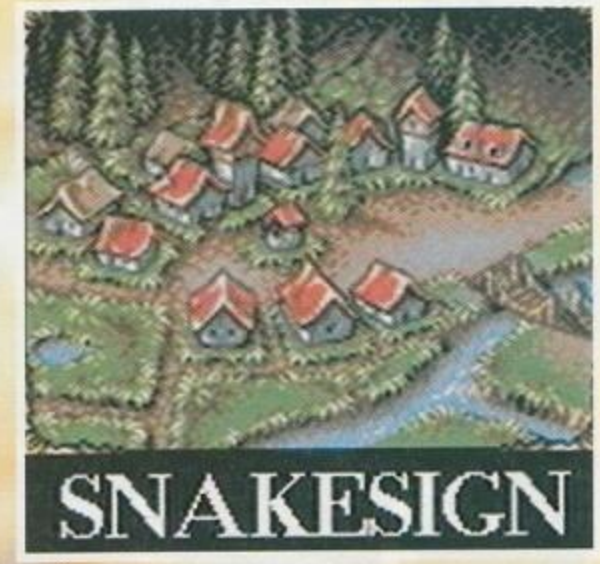
Non voglio illudervi, Ambermoon non è un gioco per tutti e sinceramente non si può farne un torto ai programmatori che hanno dovuto fare i salti mortali per realizzare queste sofisticatissime routine grafiche tridimensionali.
Sinceramente non ho avuto occasione di testare il gioco su un A500/600 (in generale sulle macchine basate su CPU 68000), ma dubito fortemente che la grafica delle sezioni 3D si muova "decentemente"; ho potuto constatare che su un A1200 di base, con i classici 2MB di chip, l'aggiornamento del video è più che buono solo al dettaglio minimo (ovvero con le brush applicate solamente alle pareti), già al medio si nota una certa mancanza di fluidità, mentre al massimo è decisamente difficile controllare correttamente l'andamento del personaggio.
Su un A1200 dotato di Fast Ram (ovvero di un'espansione) le cose cambiano notevolmente, anche al massimo del dettaglio la fluidità è la velocità si mantengono a livelli medio-alti, e la giocabilità ne guadagna tantissimo, senza contare l'impatto visivo; questo "miracolo" è possibile proprio perché le routine di conversione da chunky a planar sono molto più efficienti in presenza di Fast Ram, alla quale il processore (in questo caso il 68020) da maggiore priorità, lasciando la Chip Ram sotto il controllo dei chip custom. L'aumento delle prestazioni è ben del 122%! A questo punto potete anche uscire di casa e comprarvi una bella espansione per il vostro 1200, ne varrà sicuramente la pena, statene certi.

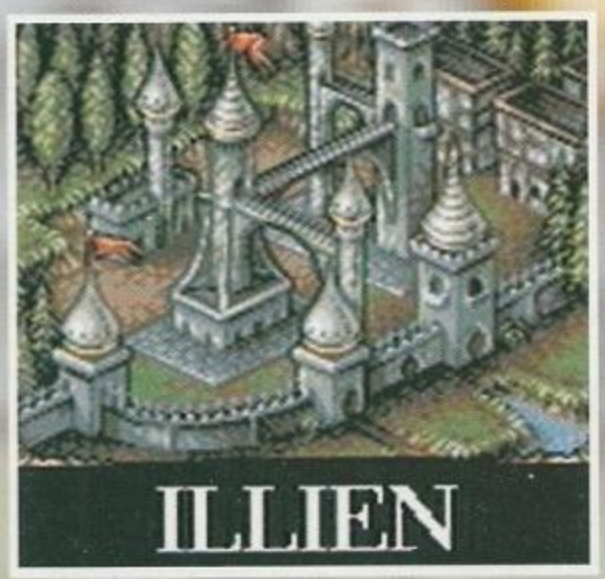
lavoro fatto dalla Thalion.
La vastità di gioco potrebbe mettere nei guai anche gli avventurieri più incalliti, fortuna che quei geni dei programmatori hanno inserito una efficientissima funzione di automapping, che oltre a fornirvi una mappa facilmente leggibile, hanno addirittura inserito degli "item" per rappresentare la locazione di tesori, cibo, teletrasporti e tantissime altre cose! Più comodo di così si muore!
Insomma questo gioco è fantastico e se avete ancora dubbi a proposito leggetevi il commento (sempre che non l'abbiate già fatto).

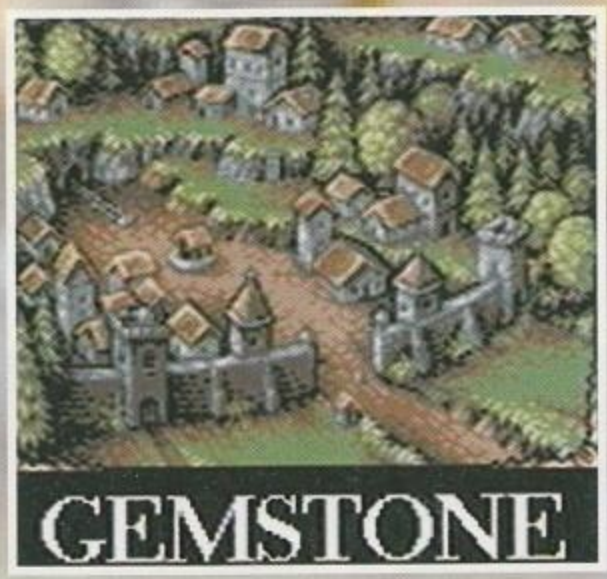
Mirko "TMB" Marangon

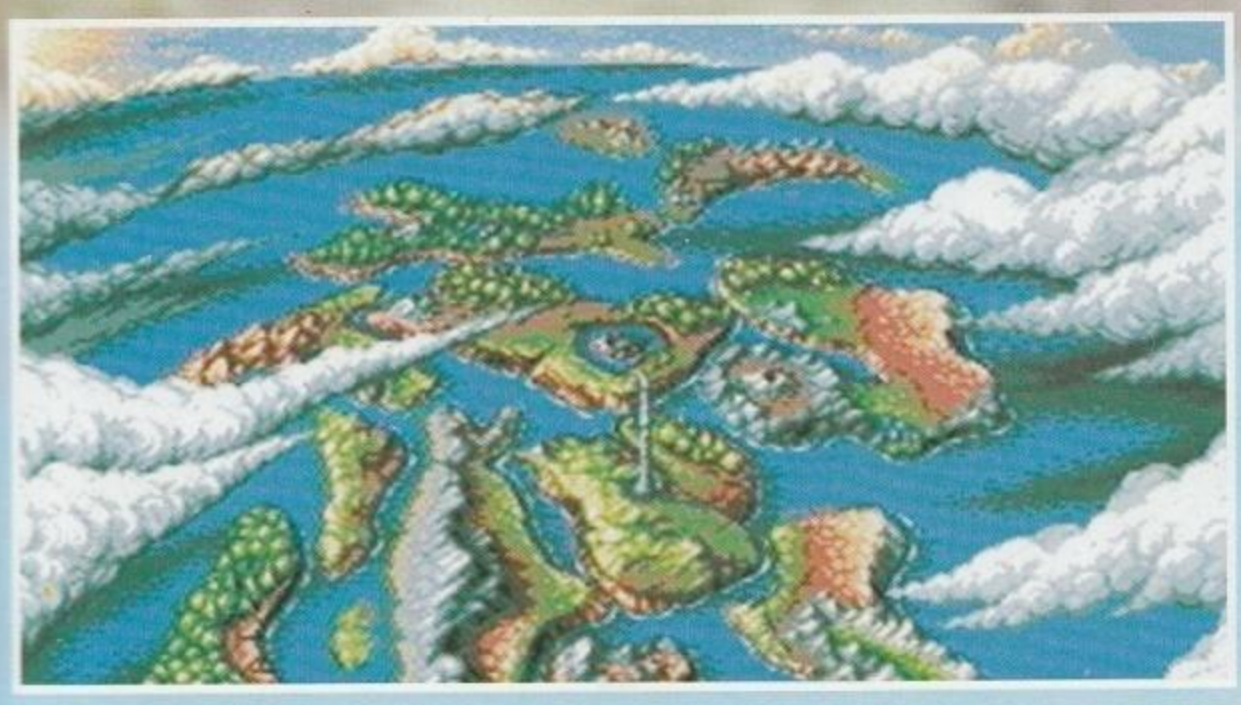
DATEMI UN HARD DISK E VI SOLLEVERO' IL MONDO!

E sì cari amici, Ambermoon è un gran bel gioco, ma necessità anche di un gran bell'hardware! Del resto se volete incominciare a giocare a degli RPG paragonabili a quelli per PC, è logico che dobbiate disporre di un computer all'altezza! Come avete visto oltre ad un Amiga "ben equipaggiato", sarebbe auspicabile un bell'hard disk, visto che il gioco è su ben nove dischetti e potete immaginare quanto sia scomodo doverli scambiare in continuazione a causa dell'enorme mole di dati gestiti dal gioco. Se invece disponete di questo comodissimo "media" preparatevi a liberare un 6MB di spazio, magari anche 7, visto che ogni save game occupa all'incirca 70K.







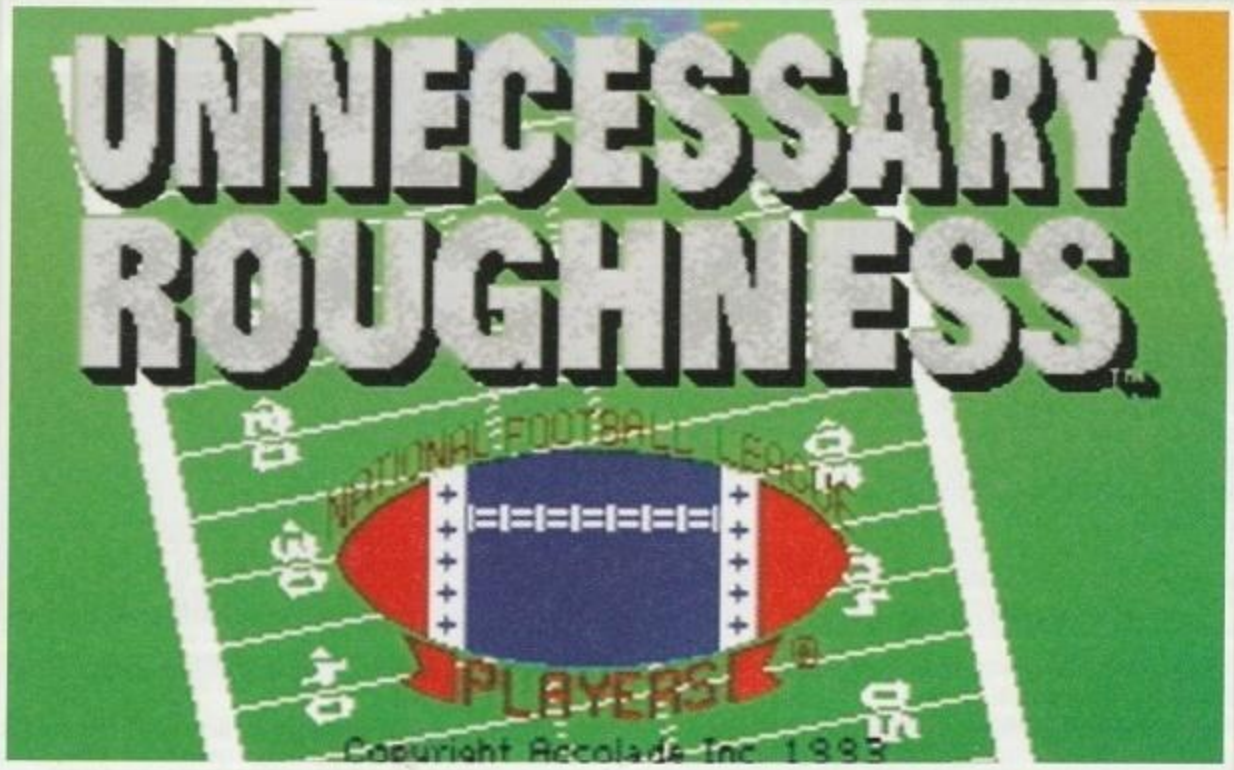


AMIGA

E' proprio vero, quando si attende un gioco per tantissimo tempo, o è un capolavoro o delude su tutti i fronti, fortunatamente Ambermoon fa certamente parte della prima categoria. Non ho mai visto nulla del genere su Amiga, senza ombra di dubbia siamo di fronte al nuovo termine di paragone degli RPG per questa macchina (ciò non toglie che questo gioco può dare parecchi punti anche a parecchie produzioni per PC).
La grafica è qualcosa di mai visto, le sezioni 2D sono realizzate davvero bene (anche se avrei preferito uno scrolling fluido piuttosto che a blocchi), con un uso veramente fuori dal comune dei 32 colori, ma la vera perla è la parte in 3D, qualcosa di veramente stupefacente, credo che alla Thalion abbiano sviluppato il miglior "engine" di conversione "chunky to planar" mai visto su Amiga! Dubito che più si possa ottenere qualcosa di più veloce e fluido, le uniche due aggiunte possibili sarebbero l'effetto sorgente di luce (in pratica verrebbe illuminata solo la zona nelle vicinanze del vostro personaggio) e quello di movimento (il classico effetto camminata).
Davvero molto belli anche gli effetti di zoom e deformazione dei personaggi, ma non dimentichiamoci le fantastiche musiche (oltre 30 pezzi!), realizzate da Matthias Steinwachs, lo stesso di Lionheart, che è riuscito a conferire al gioco un'atmosfera di misticismo indubbiamente fantastica.
Peccato per la mancanza degli effetti sonori, che sarebbero stati la ciliegina sulla torta.
Ma al di là delle velleità grafiche, Ambermoon presenta una giocabilità senza pari, il gioco ha infatti dimensioni ciclopiche e portarlo a termine non sarà una cosa facile, neanche per più incalliti giocatori di RPG; guardate, io non sono mai stato un grande appassionato di giochi di ruolo, ma questo Ambermoon mi sta facendo impazzire e nonostante i problemi con il tedesco (che non mi ha permesso di cogliere completamente la trama), ho perso nottate intere tra sotterranei, ragni giganti, zombi, etc. E' uno di quei giochi che incominci a giocare alle otto di sera e non ti schiodi più fino alle quattro del mattino...
L'unica cosa che non mi ha soddisfatto appieno in Ambermoon sono i combattimenti, avrei preferito qualcosa in tempo reale sullo stile di Underworld, piuttosto che una serie di turni, molti dei quali finiscono in colpi a vuoto da entrambe le fazioni.
A parte questo piccolo particolare, che potrebbe comunque piacere ai puristi, non c'è dubbio che la Thalion abbia creato il più giocabile e spettacolare RPG mai apparso su Amiga, magari non sarà alla portata di tutti, ma del resto non si può pretendere di fare un gioco del genere e sperare di vederlo funzionare al massimo anche su un A500 con un drive, non vi sembra?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Ragazzi prepariamoci: i mondiali di calcio sono ormai alle porte, e come da copione si verificherà l'invasione dei "giochi di calcio mutanti venuti dal pianeta sconosciuto". Nel frattempo, a contendersi il trono dello sport più simulato su computer e console rimangono il golf e, purtroppo, il football americano.

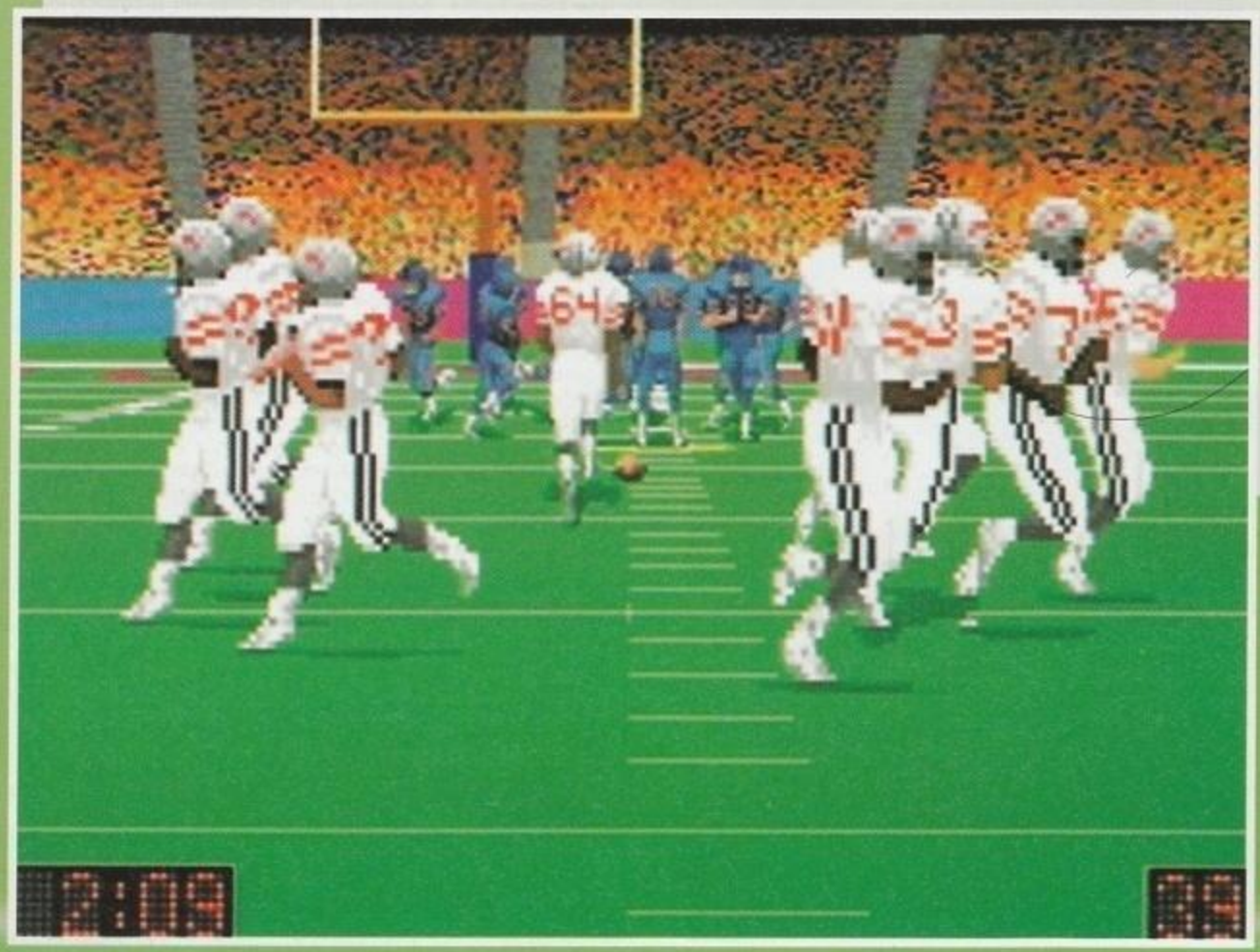
No, basta, non se ne può più. Questo, più o meno, il leit motiv che da qualche giorno rimbalzava di qua e di là sulle bocche di tutti i redattori. Fatto sta che il sottoscritto, ignaro della situazione, si è recato stamattina in quel della Xenia, ben cosciente del fatto che la rivista era già drammaticamente in chiusura, e quindi che Max avrebbe voluto gli articoli pronti per il giorno stesso, se non addirittura per il precedente. Ma il qui presente se ne era totalmente scordato, tanto era il suo infantile entusiasmo per la notizia che subito si era preposto di dare agli altri: "Ragazzi, ho comprato pure io il PC. Adesso ho a casa anche il 486". Tutti rimasero alquanto scioccati per la novità, infatti oltre a chi si limitava a far finta di non aver sentito, c'era anche chi con l'espressione del volto, chi con l'usuale commento "ecchissenefrega" (inventato apposta per simili occasioni), mi ha dimostrato il suo profondo interesse per la cosa. Solo Shin, all'interno del gruppo, cambiò la sua espressione da alquanto scafata a semi-raggiante. "Davvero hai anche il PC? Non è che ti andrebbe di fare una bella recensione al posto mio?" "Ma certo, risposi io con prontezza - vuoi perché dovevo in qualche modo inaugurare il computer nuovo di pacca, vuoi perché non è che io abbia scritto molto questo mese - dimmi cosa devo scrivere e sarà fatto" "Ok, qui c'è un bel gioco di FOOTBALL AMERICANO, due pagine. Sai com'è, nessuno l'ha voluto recensire e Max mi aveva obbligato a farlo. Ma io devo già recensire Pincopallyno Goes to The Hell, Super Pong, Jazz Invaders... E poi ho tanti altri impegni e..." Ok, ok, eccomi qua.

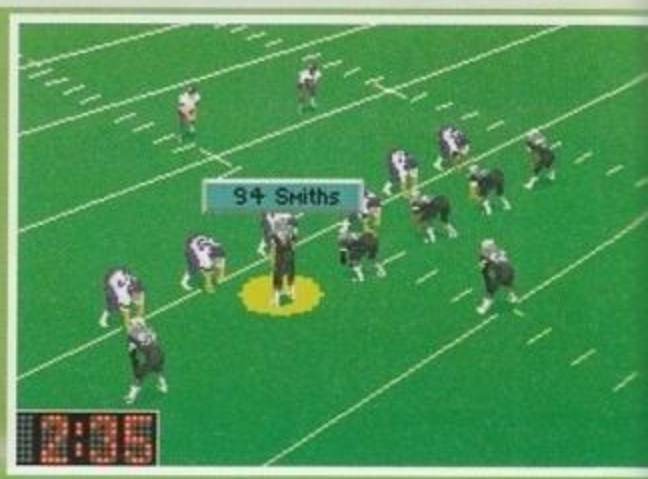
Unnecessary Roughness è l'ennesima conversione del gioco a stelle e strisce più popolare nel mondo (ad esclusione del Wrestling, ma quello non è uno sport, checché se ne dica), la prima che ci perviene da novembre dell'anno scorso, mese in cui recensimmo ben due dei suoi più agguerriti concorrenti. Riuscirà questo titolo ad imporsi più di loro? Lo scoprirete leggendo in seguito.

Una volta istallato il gioco, e dato il necessario avvio, UR vi mette subito a disposizione il suo menu principale. Le opzioni del medesimo sono la partita singola (vale a dire un bel match d'allenamento tra voi e il computer, oppure contro un vostro amico), l'intera stagione (potete scegliere tra ben ventotto squadre la vostra preferita, sempre che ne sappiate qualcosa del campionato americano. Io ad esempio non ne capisco un'acca. E con essa dovrete giocare un'intera stagione, con tanto di altre partite simulate dal computer), un construction kit (dove potrete costruirvi la vostra formazione con la stessa facilità con cui, da piccoli, armeggiavate coi LEGO), oppure una semplice pratica coi calci "in porta", molto utile visto che uno di essi potrebbe rivelarsi decisivo per una partita proprio allo scadere del tempo. Diciamo subito che se la partita singola non è certo l'argomento ideale sul quale soffermarsi, le sezioni relative al campionato e al construction set costituiscono il vero e proprio cuore di questo videogioco.

Innanzitutto, il campionato dura 18 settimane, e prevede tutte le formazioni che militano nella vostra divisione e tutte le partite che ogni settimana si devono disputare tra di esse. Qui potrete scegliere se giocare le partite della vostra squadra del cuore, delegando al computer il compito di simulare tutte le altre, oppure se affidare addirittura tutto a lui (la prima opzione è certamente la più divertente, a meno che non dobbiate fare una previsione per una partita reale che si deve ancora disputare. Ipotesi piuttosto remota, questa), limitandovi quindi ad aspettare che il PC abbia finito di svolgere tutti i calcoli necessari (fare tutto a caso sarebbe stato magari più veloce, ma come direbbe qualcuno, anche "meno professionale"). Chiaro che un stagione è bella lunga da giocare, e così potrete salvare la situazione e riprenderla più avanti.

Ogni partita dà sfoggio delle incredibili potenzialità offertevi da questo gioco: una marea di opzioni per-

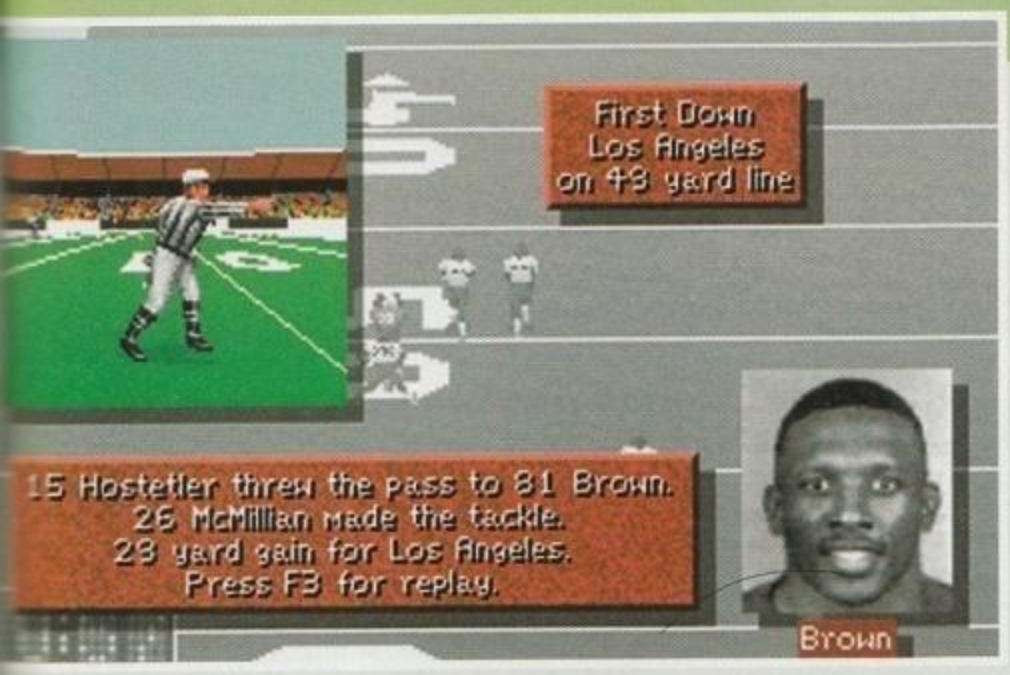


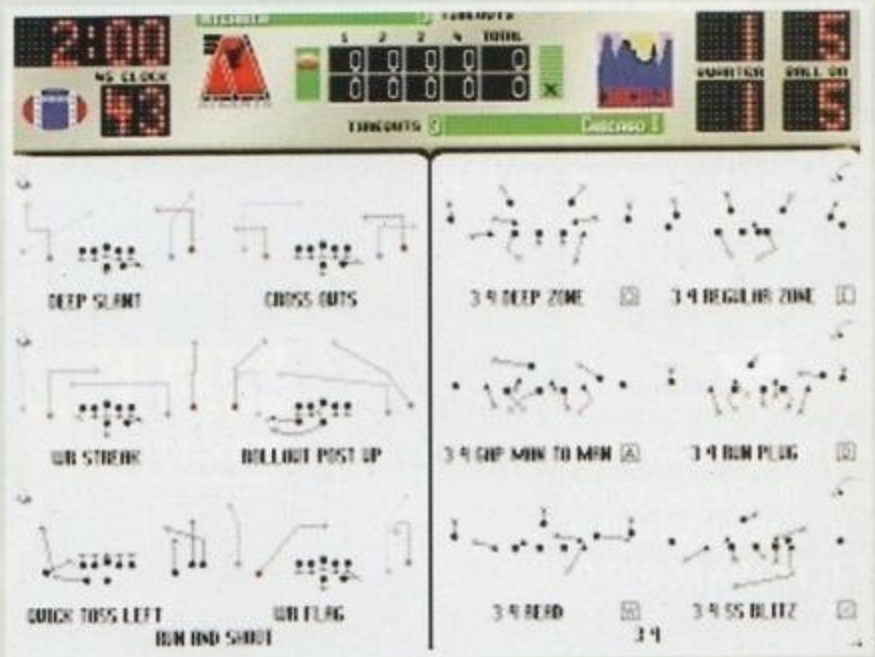


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



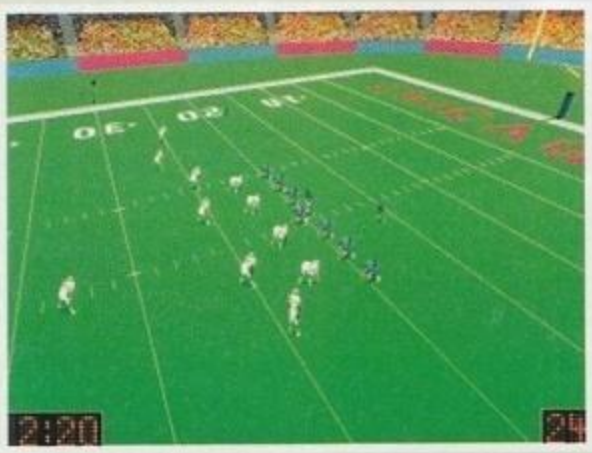


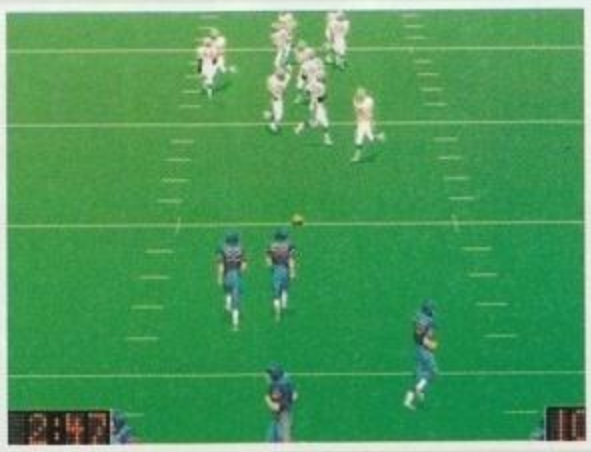
mette infatti di vivere la partita nei modi più disparati, di selezionare un'esosa quantità di diverse inquadrature (uno standard nei simulatori di volo, anche se le visuali disponibili non sono mai più di tante, un po' più inusuale in una simulazione sportiva), per di più con un sistema "dinamico" di spostamento delle telecamere. In pratica potete scegliere voi in quale porzione di schermo piazzarle, e in quale direzione debbano essere puntate. Per capirci, avete presente il buon vecchio 3D Pool? Ecco. Un po' macchinoso, ma certamente d'effetto. Altre opzioni minori, poi, vi permettono di inserire le penalità, di riempire lo stadio di folla urlante, di escludere gli effetti sonori, di rendere più o meno visibili le porte, ecc ecc ecc. Potete anche intervenire sul realismo dell'intera realizzazione, inserendo parametri come l'affaticamento dei giocatori, il dettaglio del campo, gli schemi di gioco, e così via. E questo senza entrare ancora nel merito del construction set!

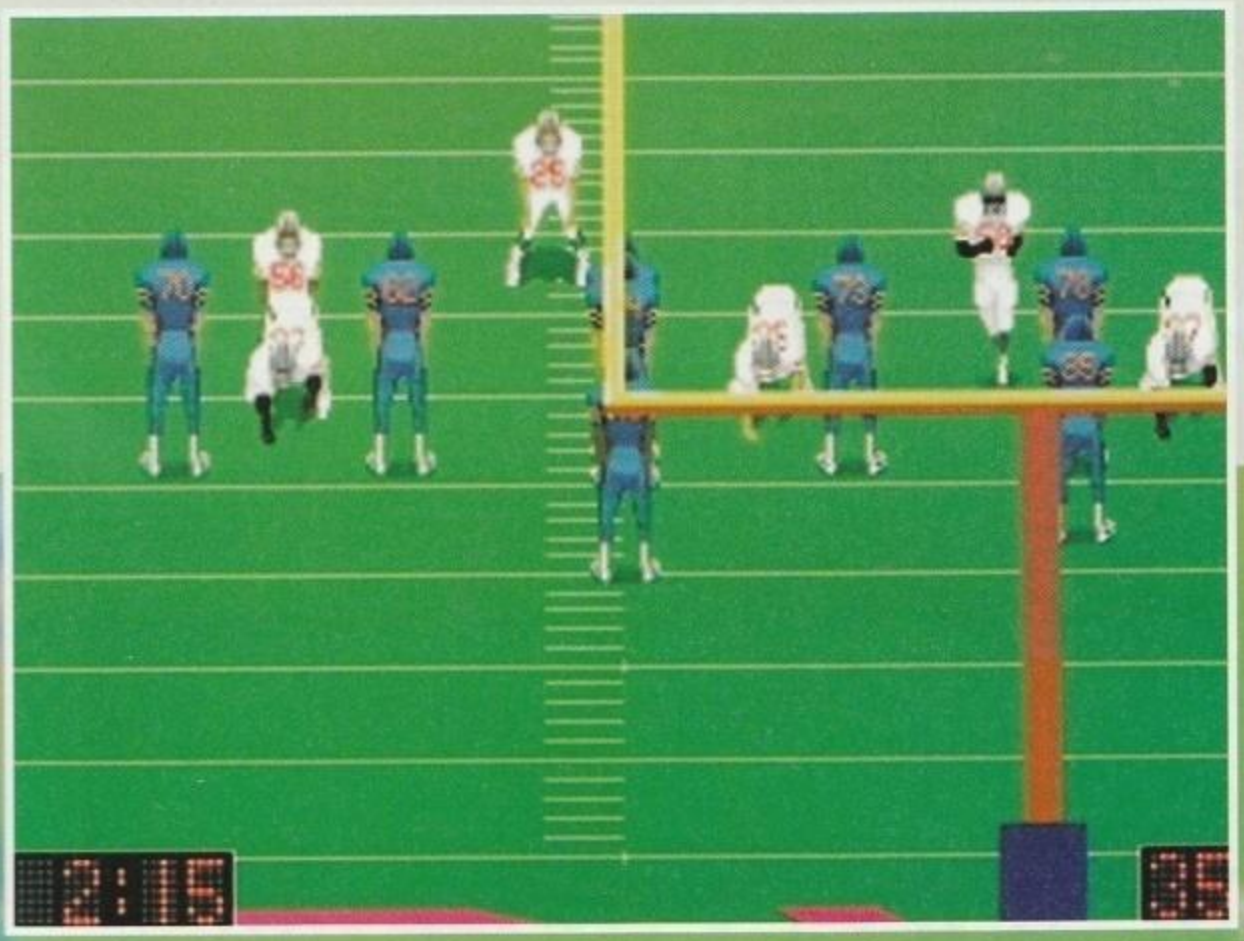
Quest'ultimo, infatti, vi permette di fare le ultime cose che ancora non abbiamo visto: caricare in memoria l'intero prospetto di tutte le squadre realmente militanti nel campionato americano, con tanto di caratteristiche di tutti i giocatori, e poi divertirsi come dei matti a fare dei cambiamenti qua e là. Davvero una manna per gli statunitensi, un po' meno appetibile per noi giocatori "pizza spaghetti & mandolino" che se vediamo una palla ovale piuttosto che sferica già ci spaventiamo. Anche qui potete sbizzarrirvi in tutti i modi, ridisegnando addirittura i logo delle squadre, editandone di vostre, ecc ecc. Insomma, se volevate cambiare la storia del football, questo gioco fa proprio al caso vostro!

Chiudiamo con una breve scheda tecnica: ce l'avete un PC GROSSO? Non importa, perché se siete intenzionati a giocare a Unnecessary Roughness, siete proprio costretti a procurarvene uno. Già, perché il dettaglio minimo pretende un 386/33 con almeno 4Mb di memoria, scheda grafica VGA (320x200x256 oppure 640x480, ma a 16 colori), e circa 8 Mb liberi su disco fisso. Altrimenti, se volete giocare in maniera quantomeno decente, dovete per forza avere in casa un 486dx2 a 66Mhz Local Bus, un mouse e un joystick. In compenso se avete una SVGA potrete godervi la grafica in alta risoluzione a 256 colori, decisamente un bel salto di qualità rispetto alla versione standard.

Paolo Besser







PC

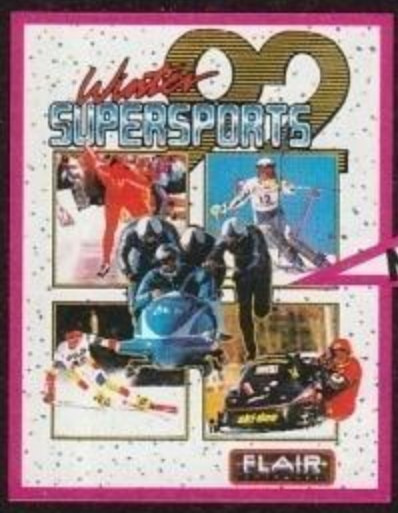
Ma bene! Ho il PC da due giorni e già mi hanno affibbiato una simulazione di football americano da recensire. Oddio, non che la cosa mi dispiaccia più di tanto, ma devo ammettere che questo non è proprio il tipo di gioco che mi affascina più di tutti. Un po' perché il football americano non è certo il calcio, un po' perché come sport non gode di troppa popolarità qui in redazione. Con questo non voglio certo dire che nessuno possa apprezzare pienamente questo sport, per carità, ma rimane sempre l'interrogativo di quanta gente qui da noi conosca adeguatamente bene le regole? C'è chi non è riuscito neppure a capire come si votasse col sistema maggioritario, figuriamoci imparare le regole di uno sport semisconosciuto! A prescindere da questa forse inutile disquisizione (gli estimatori di questo sport sono comunque parecchi, e Alex "il caporedattore di Consolemania" Rossetto ne è un esempio vivente), ci troviamo di fronte a un gioco decisamente complesso, discretamente realizzato, anche se forse non accurato nelle sezioni arcade come Front Page Sports Football, e nel suo insieme sicuramente meno valido e completo. Ma se comunque siete amanti del genere, vi potrei suggerire di tenerlo ugualmente d'occhio, potrebbe anche rivelarsi una piacevole sorpresa...

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
81
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

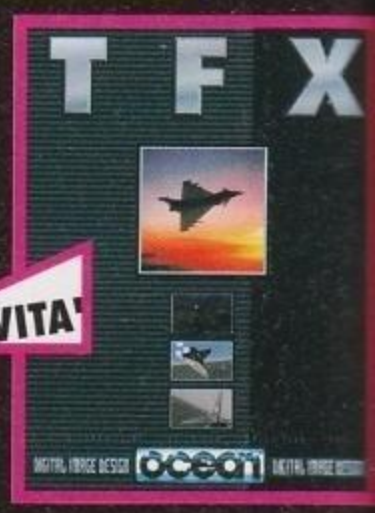
CONTINUA LA LINEA PC CD-ROM



NOVITA'

INSIEME 8 DIFFERENTI SPECIALITA' INVERNALI, TRA CUI: LA DISCESA LIBERA, LO SLALOM GIGANTE, IL BOB E IL PATTINAGGIO DI VELOCITA'.

linea leader CD

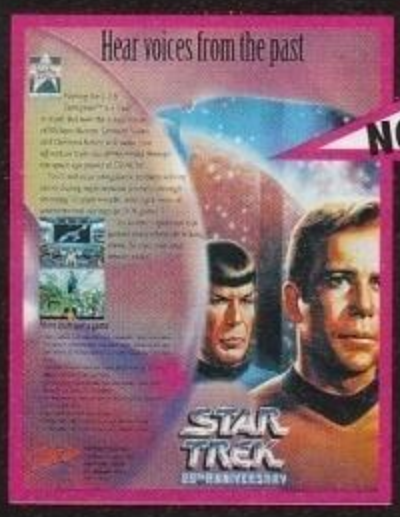


NOVITA'

UNA SIMULAZIONE DI VOLO RIVOLUZIONARIA. LE PIU' AFFINATE E STRAORDINARIE TECNICHE DI COMBATTIMENTO.

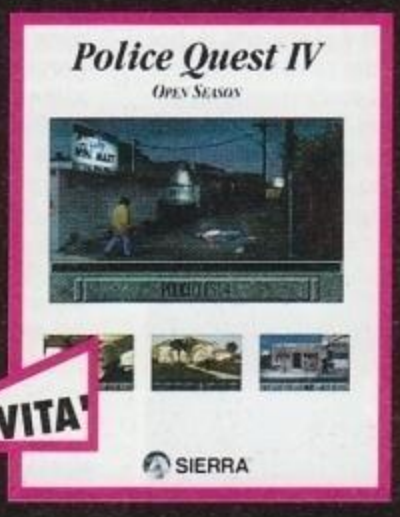
DETTAGLI MISSIONI SU SCHERMO E MANUALE IN ITALIANO!

PRENDI ANCHE TU POSTO NEL FUTURO...



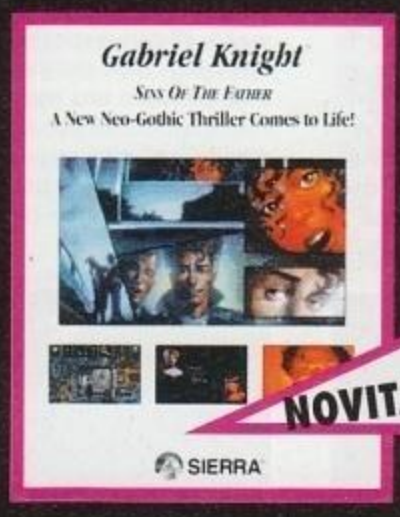
NOVITA'

GENERE: AVVENTURA. CELEBRA I 25 ANNI DI UNA DELLE PIU' POPOLARI SERIE CINEMATOGRAFICHE E TELEVISIVE: STAR TREK.



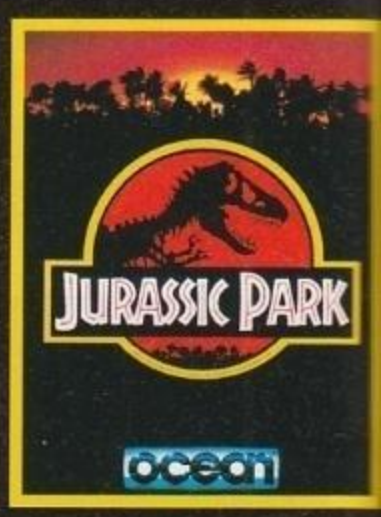
NOVITA'

IL NUOVO EPISODIO DI UNA DELLE PIU' FAMOSE AVVENTURE DELLA SIERRA, LA "PREMIATA" CASA AUTRICE DELLE MITICHE SAGHE 'KING'S QUEST' E 'SPACE QUEST'.



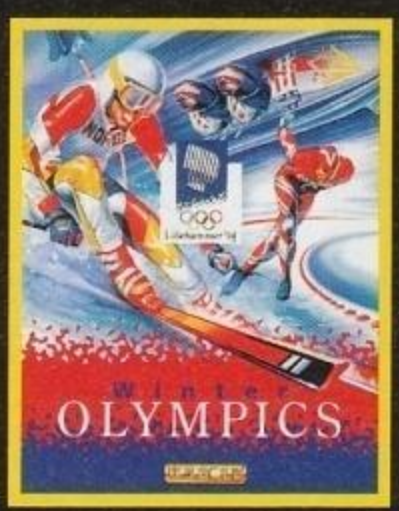
NOVITA'

UN'ALTRA GRANDIOSA AVVENTURA, AMBIENTATA NEL SINISTRO MONDO DELL'ORRORE E DELLA MAGIA NERA.



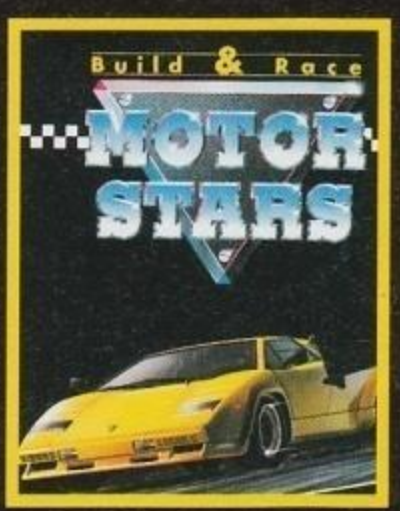
ISPIRATO ALL'OMONIMO FILM CAMPIONE D'INCASSI REALIZZATO DA SPIELBERG. DOPO 65 MILIONI DI ANNI, PER LA PRIMA VOLTA INSIEME L'UOMO E IL DINOSAURO.

I PERSONAGGI DELLA SCACCHIERA, ANIMATI IN 3D E CALATI IN UN'ATMOSFERA MEDIOEVALE, COMBATTONO UNA VERA E PROPRIA BATTAGLIA SUL CAMPO, A TRATTI DRAMMATICA, A TRATTI UMORISTICA.



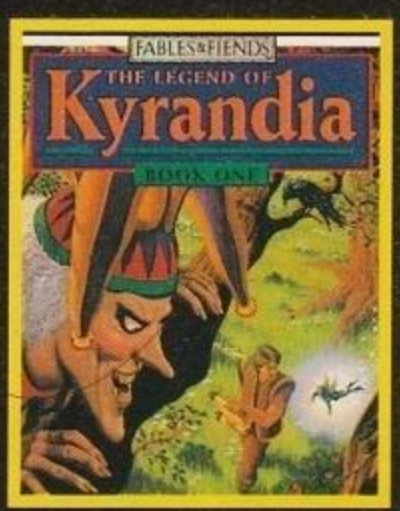
IL GIOCO UFFICIALE DELLE OLIMPIADI INVERNALI DI LILLEHAMMER '94. 10 DIVERSE SPECIALITA' SPORTIVE PER LA XVII°EDIZIONE DEL PIU' SPETTACOLARE EVENTO SULLA NEVE DELLA STAGIONE!

IN ITALIANO!



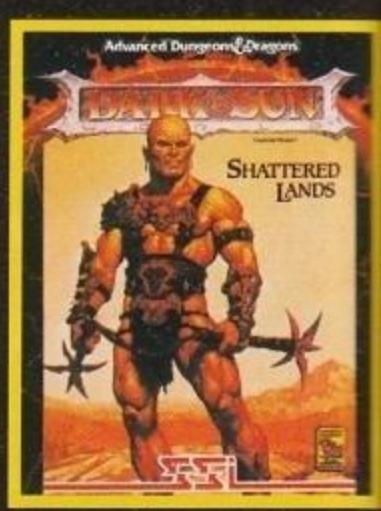
...UNA SERIE DI GARE SU CIRCUITO ALLA GUIDA DI POTENTI BOLIDI DA COMPETIZIONE.

NELLA CONFEZIONE IL MODELLINO DI UNA PORSCHE 911 SLANT NOSE DA MONTARE!



SEI BRANDON, IL PROTAGONISTA DI UN'INCREDIBILE LEGGENDA E, INSIEME, L'UNICA SPERANZA DI RISCATTO PER IL MAGICO REGNO DI KYRANDIA.

IN ITALIANO!



UN APPASSIONANTE GIOCO DI RUOLO DI AMBIENTAZIONE FANTASY DELLA POPOLARISSIMA SERIE 'ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS'.

http://www.oldgamesitalia.net/

IVA DA:

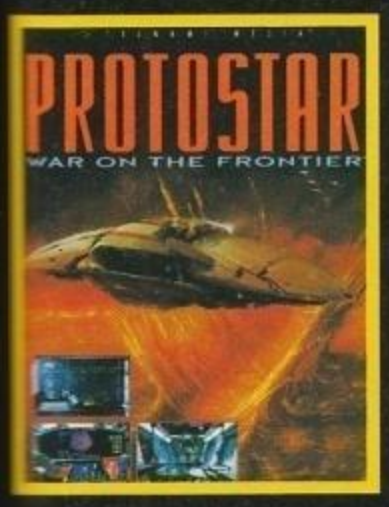
LEADER

NUME
167 -

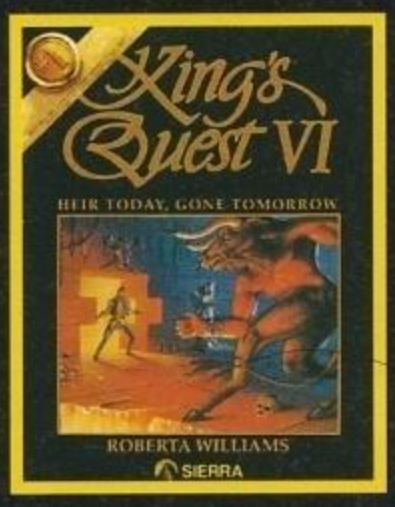
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

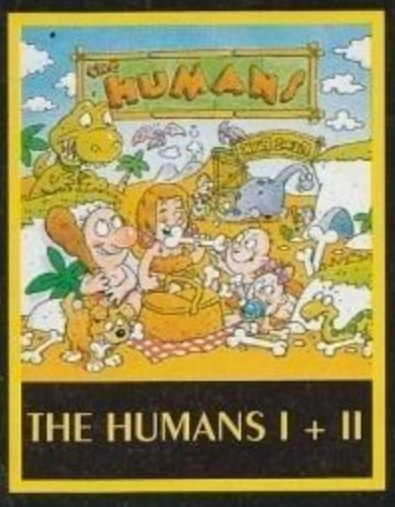
CADARIO



LA MISSIONE DEL GIOCATORE? EVITARE LA DISTRUZIONE, DA PARTE DELLE FORZE ALIENE, DELLE POSTAZIONI TERRESTRI!

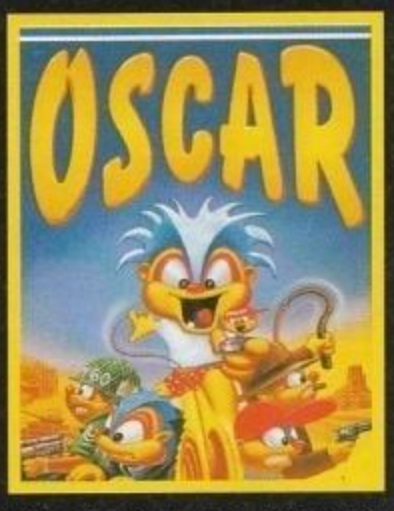


CREATURE D'ALTRI TEMPI, UNA TRAMA ROMANZESCA ED AVVENTUROSA... PARTI ALLA RICERCA DI UNA PRINCIPESSA IN PERICOLO.



DUE DIVERTENTISSIMI EPISODI DELLE PERIPEZIE DEGLI HUMANS, I CAVERNICOLI INTERPRETI DELLA PIU' COMICA RICOSTRUZIONE DELL'EVOLUZIONE UMANA!

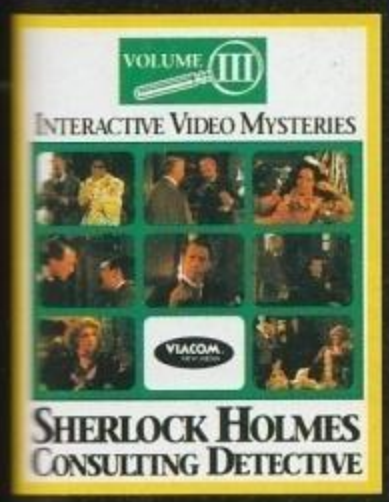
IN ITALIANO!



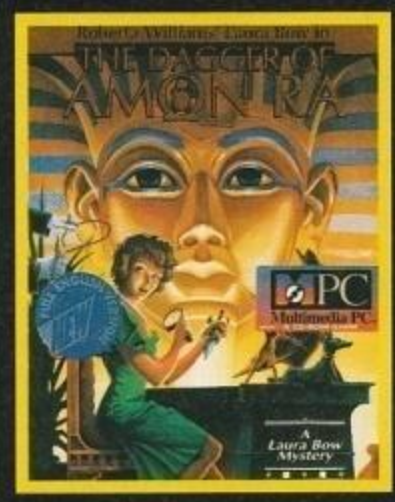
UN GIOCO A PIATTAFORME ASSOLUTAMENTE GRANDIOSO, L'IDEALE SEGUITO DEL FAMOSO E COLORATISSIMO "TROLLS".

UNA PROVERBIALE SIMULAZIONE DI VOLO. IL MASSIMO DEL REALISMO, UNA DURA SFIDA ANCHE PER I PIU' ESPERTI ACROBATI DELL'ARIA!

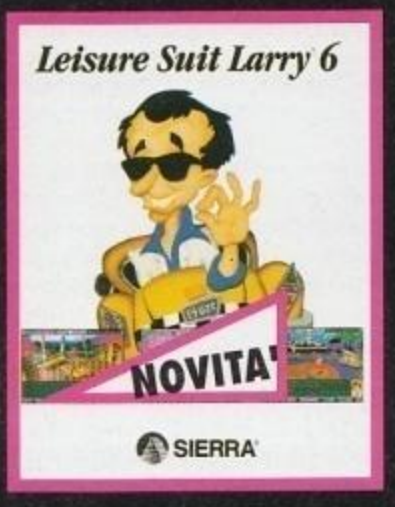
IN ITALIANO!



GENERE: AVVENTURA. NEI PANNI DEL PIU' FAMOSO DETECTIVE DEL MONDO IL GIOCATORE DEVE FAR LUCE SU UN INQUIETANTE NUMERO DI DELITTI.

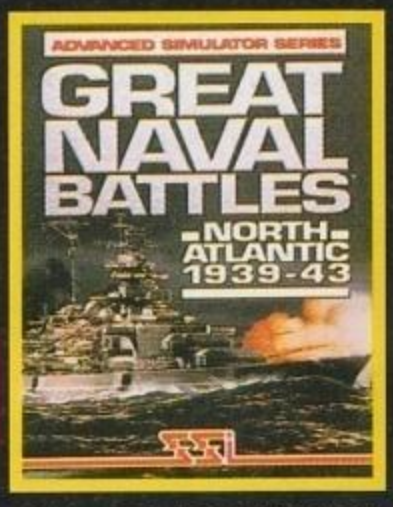


TI MISURI CON UN NUOVO MISTERO: LA SCOMPARSA DI UN PREZIOSO PUGNALE EGIZIO DA UN FAMOSO MUSEO. PER TUTTI GLI APPASSIONATI DEL GIALLO...

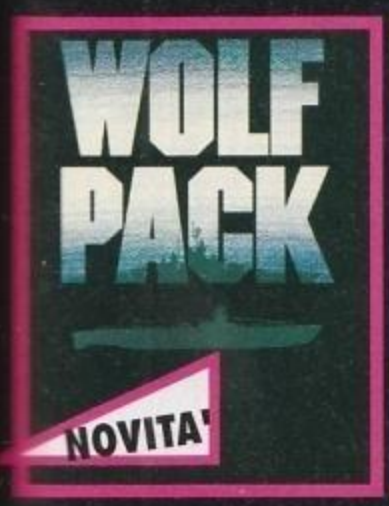


LE ESILARANTI AVVENTURE DI LARRY, IL PIU' SIMPATICO PLAYBOY DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI!

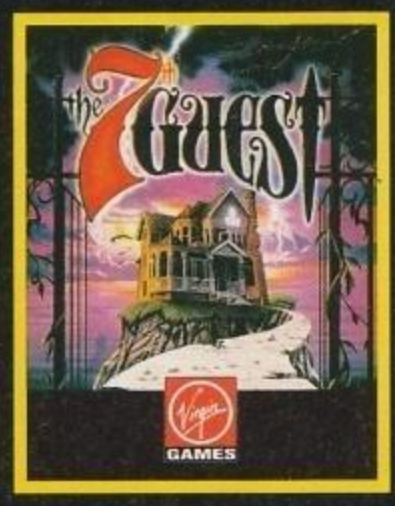
ISPIRATO AL FILM "IL TAGLIAERBE" ACCOMPAGNA IL GIOCATORE NELLO STRAORDINARIO MONDO DELLA REALTA' VIRTUALE.



UNA STRAORDINARIA SIMULAZIONE NAVALE AMBIENTATA NEL MARE DEL NORD NEL CORSO DEL II° CONFLITTO MONDIALE.



UN APPASSIONANTE GIOCO DI GUERRA, LA PIU' EMOZIONANTE RICOSTRUZIONE DI UNO SCONTRO FRA SOTTOMARINI.



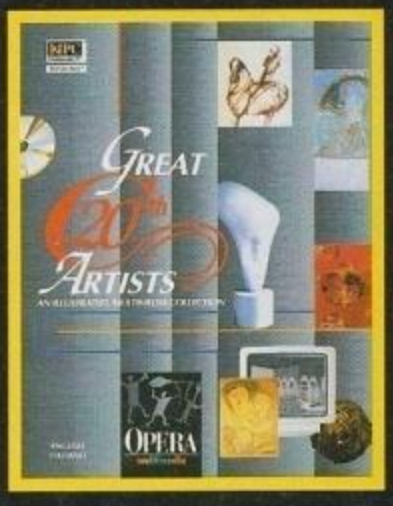
UNA STORIA HORROR DI GRANDE IMPATTO EMOTIVO. 30 MINUTI DI FULL-FRAME, DIALOGHI E PERSONAGGI INTERPRETATI DA ATTORI VERI E SENSAZIONALI EFFETTI SPECIALI.

UN'INDIMENTICABILE ESPERIENZA DI LAVORO E STUDIO ALLA SCOPERTA DELL'AMBIENTE DELLA SAVANA PER CONOSCERE ABITUDINI E CARATTERISTICHE DEI SUOI ANIMALI PIU' RAPPRESENTATIVI.

IN ITALIANO!

IL PROGRAMMA SI PROPONE UN OBIETTIVO DIDATTICO E FORMATIVO ED AIUTA A COMPRENDERE COME SI POSSA INTERVENIRE PER DIFENDERE E MIGLIORARE LA REALTA' CHE CI CIRCONDA.

IN ITALIANO!



UNA GRANDE COLLANA DEDICATA ALLE COLLEZIONI D'ARTE PRIVATE, NORMALMENTE NON ACCESSIBILI AL GRANDE PUBBLICO.

IN ITALIANO!

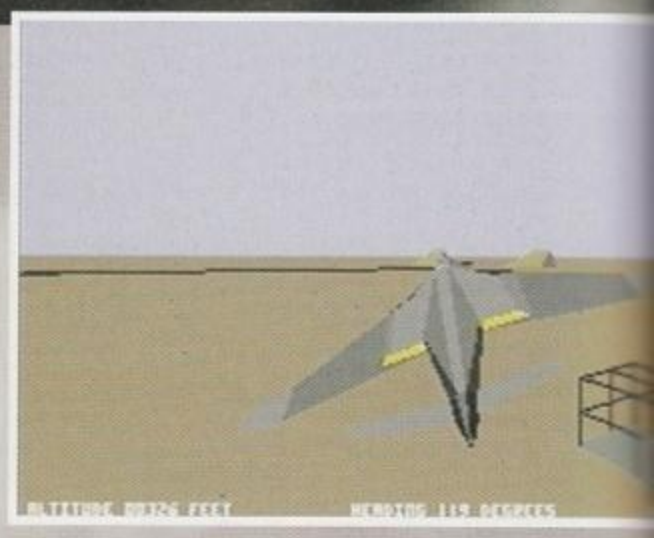
CONTINUA LA LINEA PC CD-ROM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARMOUR GEDDON II: CODENAME HELLFIRE



Tutti si staranno chiedendo "ma non doveva uscire qualche mese fa?" Beh, a quanto pare alla Psygnosis sono parecchio sadici e hanno deciso di farci soffrire per un bel po', ma questa volta dovrebbe essere quella buona!

Qualche giorno fa, il simpatico Max venne da me e con la solita aria sorniona di chi ti vuole fregare (e sa di poterti fregare!) mi disse: "Mirko ti piacciono i simulatori strategici, vero?", "beh, inzomma, non è che mi facciano impazzire, ma di cosa si tratta precisamente?"; a questo punto della vicenda scatta la trappola, Max con un ghigno satanico mi squadra ed esclama: "mah, ti vedo poco convinto vorrà dire che questo capolavoro della Psygnosis lo dovrò dare a qualcun altro, mi dispiace", naturalmente la voglia di vedere qualcosa di nuovo ed esclusivo è troppo forte, anche se sono sicuro che mi sta per rifilare un bidone pazzesco, cedo per la mia maledettissima curiosità: "Va bene Max, qualunque cosa sia la VOGLIO!"... la tagliola redazionale scatta senza pietà, il viso del malefico caporedattore assume sembianze demoniache (non

è un bello spettacolo vi assicuro) e con una voce stile oltretomba mi annuncia "complimenti, ti sei assicurato la fantastica recensione di... Armour Geddon II!!! E t'offregato un'altra volta!! Ahahahahah...". Il gelo e il buio calano intorno alla mia figura...

Ma mi devo rassegnare, ormai non posso sfuggire al mio destino, quindi meglio che parli del gioco prima che Max cali la sua falce sul mio fragile collo.

Come vi ricorderete Armour Geddon uscì moltissimi anni fa per Amiga e qualche mese fa è stata lanciata sul mercato anche la versione PC; in tutta sincerità non ho mai gradito molto questo gioco, lo sempre ritenuto troppo complesso, soprattutto per quello che riguarda il controllo dei veicoli, decisamente troppo incasinato per poter garantire un certo livello di strategia (provateci voi a controllare un bombardiere contemporaneamente a un carroarmato e a un elicottero, poi fatemi sapere...).

Se da una parte molte riviste europee esaltarono non poco questo gioco, dall'altra piovvero moltissime critiche dalla stampa americana, rivolte soprattutto alla giocabilità, vera spada di Damocle di Armour Geddon; la Psygnosis rimase molto colpita da questo problema e inizialmente decise di incaricare il team di sviluppo del gioco per realizzarne un upgrade, una specie di AG 1.1.

Uno dei programmatori del gioco, Paul Hunter, si incaricò di realizzare questa nuova versione prendendo spunto dai vari suggerimenti dei beta tester, ma dopo un periodo di tre mesi si rese conto che le idee da inserire erano talmente tante che non rimaneva alternativa, AG andava completamente riscritto.

Dopo una marea di mesi il seguito ha ormai preso vita. Il gioco era in effetti praticamente terminato da qualche tempo, ma Paul si è attardato per sistemare i soliti bug oscuri in modo da far funzionare il tutto alla perfezione anche sotto "sistema operativo"; a questo proposito vorrei criticare un po' l'atteggiamento di molti programmatori, sono decisamente stufo di continuare a vedere giochi che non possono essere installati su hard disk, la scusa che per sfruttare a dovere l'Amiga bisogna fregarsene del S.O. (sistema operativo, per i non addetti) è vecchia come Stefano Giorgi (quindi più che vecchia è preistorica), infatti capolavori tecnici come Brain the Lion, Lionheart e AmberMoon s'installano senza alcun problema.

Fortunatamente anche questo AG2 può essere installato su HD, dopo svariate ore di gioco non ho mai incontrato strane "guru" o improvvisi blocchi senza via d'uscita.

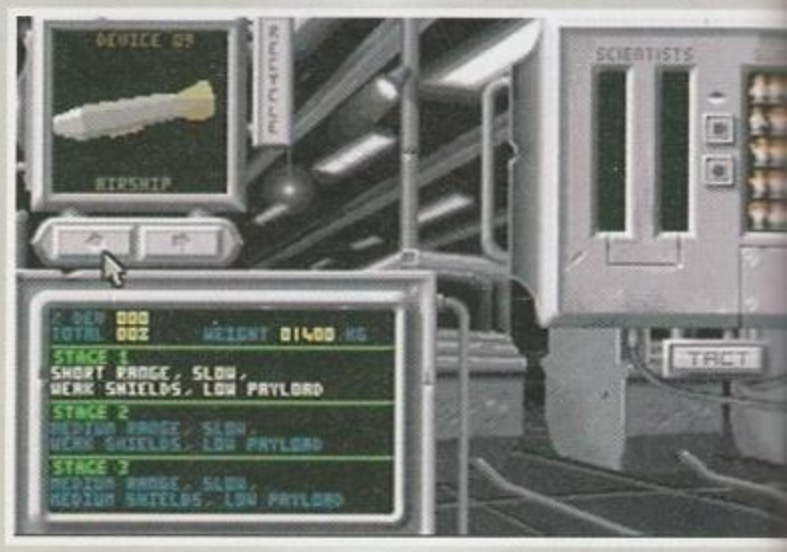
Purtroppo ho una brutta notizia per i possessori di A4000/040, a quanto pare il nostro geniale programmatore non è riuscito a far funzionare correttamente il gioco su tale macchina, lui afferma di non essere in grado di rimediare a questo inconveniente, io invece dico che siamo di fronte all'ennesimo esempio di menefreghismo programmatorio, pensate che Paul si lava la mani con la scusa che sul mercato non sono presenti tanti Amiga 4000... alla faccia della professionalità! E poi scrivono nelle istruzioni dei giochi: "il presente software è stato progettato e realizzato secondo i più elevati standard di qualità", meno male, altrimenti, magari, non funzionava neanche sul 1200!

Il gioco in se stesso è rimasto praticamente quasi immutato, si tratta sempre di pianificare alcune missioni e di utilizzare le risorse in modo costruttivo, tutto ciò allo scopo di eliminare la parte avversa; per fare questo disporrete di una serie di mezzi e di armi, ma molti di questi dovrete svilupparli impiegando scienziati, i quali in un lasso di tempo variabile vi costruiranno tutti i sistemi di attacco necessari per proseguire correttamente nel gioco; più avanti, quando catturerete delle basi nemiche, potrete utilizzarle per la costruzione e la ricerca, sfruttando così le risorse presenti in quel settore.

Affrontare con esito positivo una missione in Armour Geddon II è un'impresa veramente difficile, i mezzi disponibili all'inizio del gioco sono molto limitati (tranne se scegliete la modalità trainer) e ogni eventuale perdita significa danni enormi per la vostra organizzazione.

Capite quindi che la scelta dell'equipaggiamento è fondamentale, fortunatamente avrete a disposizione un discreto armamentario comprendente: carroarmati pesanti e leggeri, hovercraft, postazioni lancia missili, camion (che non sparano, ma servono per rifornire le vostre truppe), bombardieri, caccia, elicotteri e terribili mongolfiere!

Naturalmente nulla di questi micidiali "giocattolini" può servire se non disponete delle armi adatte, è per questo che risulta fondamentale sviluppare in tempi brevi armamenti sempre più potenti; le armi si differenziano a secondo del tipo di mezzo usato, è evidente che non potete montare dei proiettili da cannone su un caccia! Oltre a queste armi potrete utilizzare vari gingilli di indubbia utilità, tra questi trovate un dispositivo di "stealth", teletrasportatori,

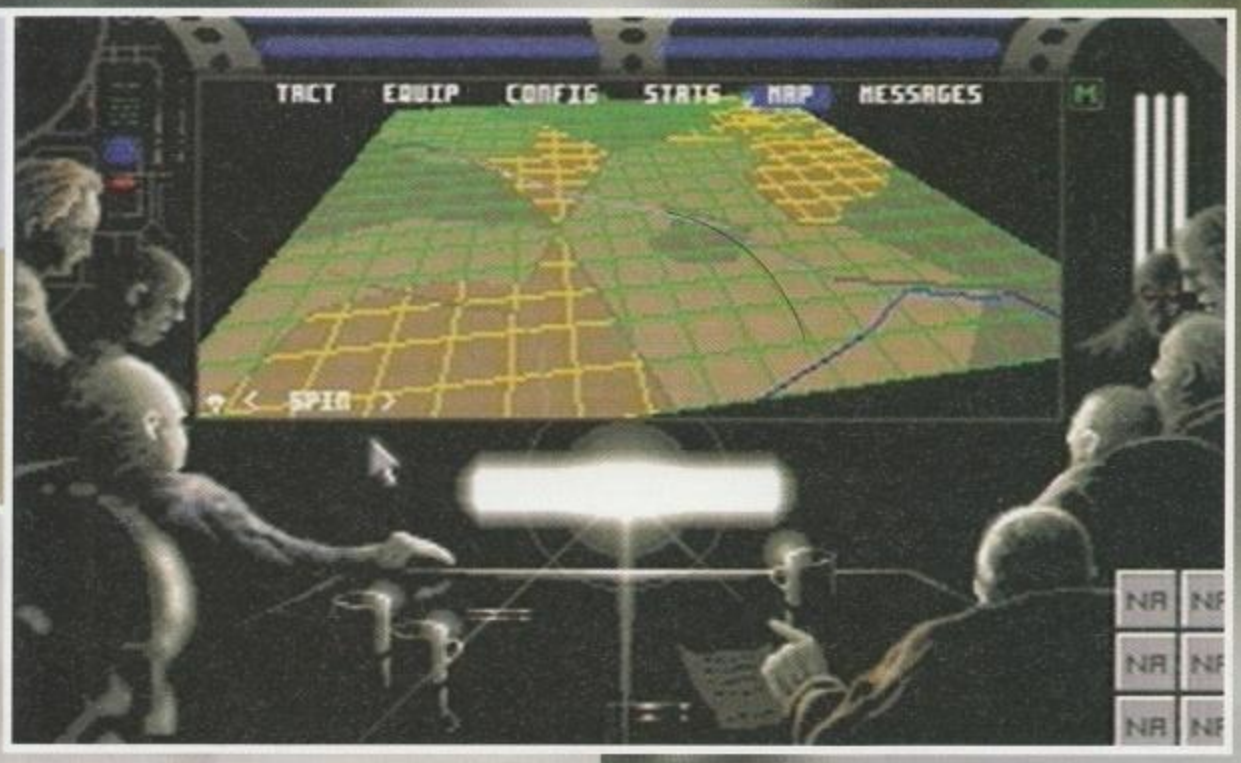


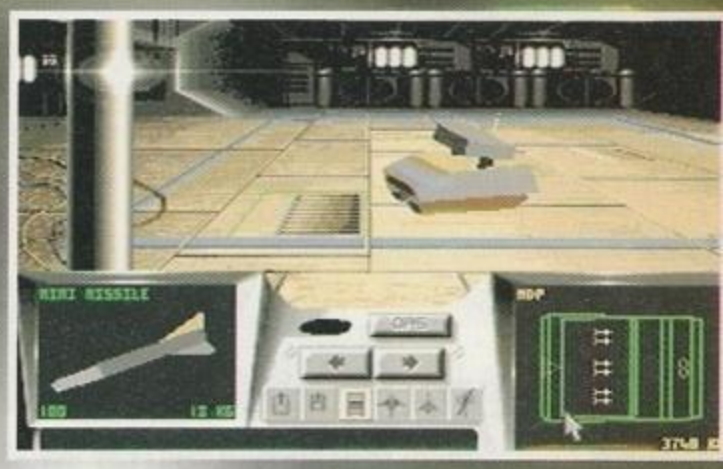
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

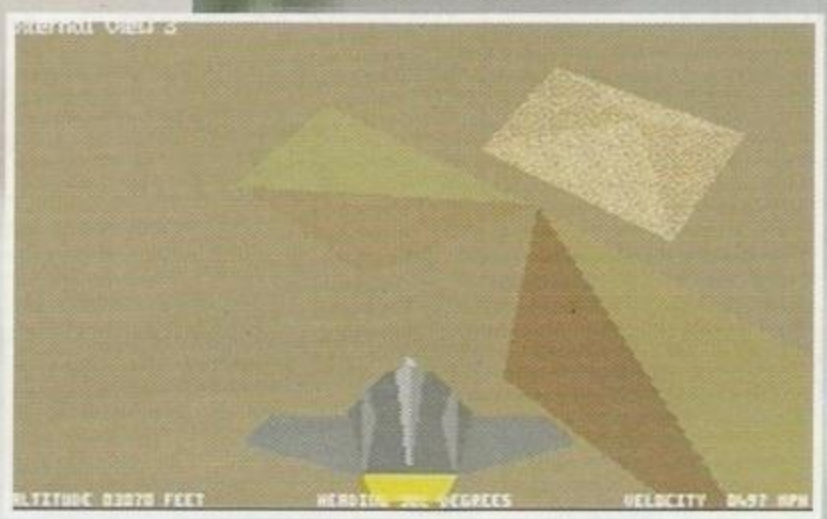
REVIEW

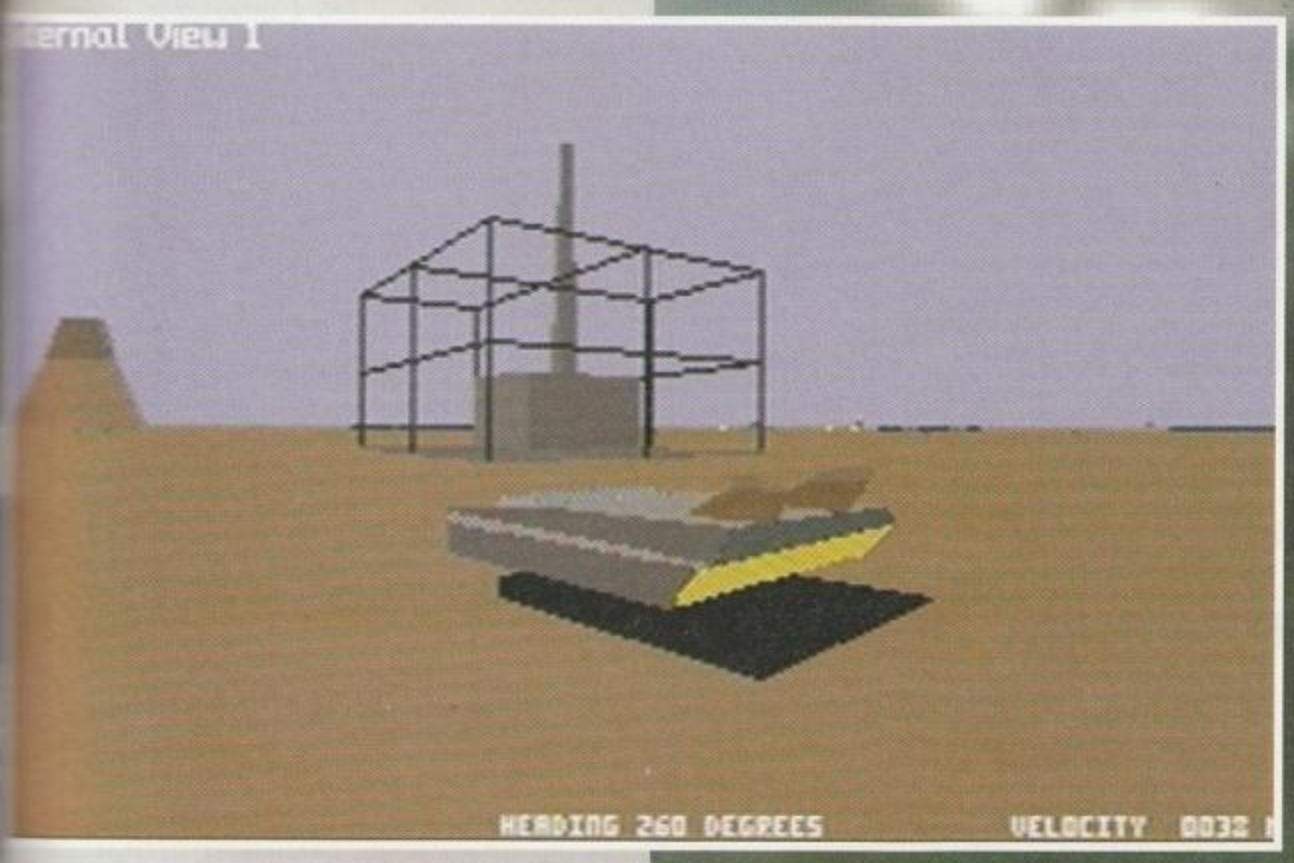




visori a raggi infrarossi per le missioni notturne e, cosa davvero utile, serbatoi addizionali per la "benza" che non è mai troppa.
Le missioni sono in tutto una ventina, molte delle quali includono attacchi diversificati a più obiettivi, esiste inoltre la possibilità che questi ultimi siano distanziati gli uni dagli altri anche di venti chilometri, a questo punto il carburante gioca un ruolo di vitale importanza.
La mappa di gioco è poi di ben dieci volte più ampia rispetto al primo episodio e gli elementi poligonali presenti sono oltre 130, a questo proposito posso dirvi che Paul ha totalmente riscritto l'engine grafico poligonale sfruttando anche Blitter, caratteristica che nel primo AG non era stata utilizzata.
L'unica cosa che non è stata possibile inserire nel gioco è l'orizzonte sfumato, pare proprio che non ci fossero sufficienti sfumature di blu (io ho i miei bravi dubbi a proposito), tant'è che Paul avrebbe nettamente preferito realizzare questo prodotto utilizzando l'AGA con tutti i suoi 256 colori; a proposito di AGA, pare che la Psygnosis non sia interessata a realizzarne una versione per A1200/4000 e forse non è neanche tanto un male, leggetevi un po' il commento...

Mirko "TMB" Marangon





AMIGA

Non sono affatto contento di quest'ultima produzione della Psygnosis, sinceramente dopo tutto questa attesa il minimo che mi aspettavo era di trovarmi di fronte a un gioco nuovo e decisamente migliore del primo episodio, invece così non è stato.
Scusate un attimo, ma vorrei proprio capire dove sono i nuovi elementi di gioco, visto che non c'è nessuna, dico nessuna aggiunta che potrebbe far comprare il gioco a chi già possiede il primo episodio; questo prodotto sembra veramente Armour Geddon 1.1, infatti corregge i bug del primo gioco, trasformandolo in una specie di versione "Abarth" e non è un complimento! La noia subentra regina dopo poche ore di gioco, a poco serve la possibilità di utilizzare l'autopilota e amenità simili.
Sotto il profilo nettamente tecnico ho notato qualche leggera miglioria, ad esempio il numero di poligoni su schermo è leggermente aumentato, è sono stati inseriti dei simpatici effetti noti agli amanti dei demo come "filled poligons", in pratica una tecnica per simulare un specie di texture mapping (molto alla lontana, s'intende) senza nessun appesantimento nei calcoli (infatti viene esclusivamente usato il Blitter), peccato che ormai sia qualcosa di nettamente superato (si vedevano nei demi di parecchi anni fa).
L'introduzione non è malaccio, abbastanza colorata e fluida, ma preferivo nettamente le classiche intro in bianco e nero raytracizzate, perlomeno non erano spixellate come questa.
Mi spiace, ma proprio non ci siamo, il gioco non è più all'altezza dei tempi, la Psygnosis ha aspettato troppo tempo prima di lanciarlo definitivamente sul mercato e dubito che il motivo sia da ricercarsi in una profonda fase di playtesting...

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
82
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RHO
Via Corridoni, 35

SOFTWARE - HARDWARE
AMIGA, PC MS.DOS , C 64

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,
GRAFICA, GIOCABILITÀ.
ARRIVI SETTIMANALI SOFTWARE DALLE
MAGGIORI CASE DI DISTRIBUZIONE

VENDITE RATEALI
PERSONALIZZATE

RHO
Via Corridoni, 35
Tel. 02/935.04.891
Fax 02/935.04.893

BITLINE sas

SIAMO I PROFESSIONISTI PIÙ SERI ED AFFIDABILI

PREZZI VALIDI ESCLUSIVAMENTE PER CORRISPONDENZA

AMIGA CD^{32}	joypad+2 games	**L. 669.000**
MODULO MPEG-CD^{32}		**L. 445.000**
A4000/030-HD120	2Mb+2Mb	**L.2.499.000**
A4000/040-HD120	2Mb+4Mb	**L.3.849.000**

A1200 SUPER KIT 94 **L.719.000**
con DPaint IV AGA + Digita WordWorth + 2 games

GARANZIA COMMODORE ITALIANA - IVA COMPRESA

MBX 1200 +CLOCK+881/16 MHz	**L.369.000**
MBX 1230 ACCELERATRICE 40 MHz	**L.755.000**
SIMM 4MB per MBX & A4000	**L.399.000**
HD 40-60-80-120 MB per A1200	**Telefonare**
SIMULA A1200 Box+cavo per HD AT-IDE 3"½	**L.119.000**

GENLOCK & DIGITALIZZATORI

COLLAUDIAMO
OGNI COMPONENTE PRIMA DELLA PARTENZA
SPEDIZIONI ACCURATISSIME
IMBALLI ROBUSTI - CORRIERE ESPRESSO ASSICURATO

CONCESSIONARIO UFFICIALE
Commodore
Collegno – TORINO
C.so Francia 92/c Tel. 011/4110256 (r.a)

COMPUTER WORK

AMIGA 1200 Kit DYNAMITE (2 GIOCHI + 3 PROGRAMMI) **£. 699.000 (IVA Compresa)**
AMIGA 1200 Kit DYNAMITE + HARD-DISK 250 MB **£. 1.399.000 (IVA Compresa)**
AMIGA 1200 Kit DYNAMITE + HARD-DISK 340 MB **£. 1.599.000 (IVA Compresa)**

UNICA SEDE:
Via Rivoli, 38 / A
10043 ORBASSANO (TO)
Tel. 011 / 903.15.67
Fax 011 / 903.46.48

- VENDITA PER CORRISPONDENZA
- SPEDIZIONI A DOMICILIO A MEZZO CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO.

Per motivi di spazio non sono elencati tutti i titoli disponibili.

MS-DOS	Prezzo £.
ALONE IN THE DARK 2	131.000
COMANCHE MAX 0	109.900
DAY OF TENTACLE	119.900
FRONTIER ELITE II	89.900
INDY CAR RACING	89.000
JURASSIC PARK	69.900
KING'S QUEST VI	109.900
LEISURE SUIT LARRY 5	89.900
MICROPROSE SOCCER	24.900
PRINCE OF PERSIA 2	109.900
SAM & MAX ITA	119.900
SENSIBLE SOCCER	69.900
SPACE QUEST 5	99.900
STRIP POKER LIVE	49.900
TETRIS + 7 COLOURS	70.000
TFX	99.900
CD - ROM	
GOBLINS 3	159.900
INCA II	139.900
REBEL ASSAULT	149.900
CD EROTICI	TELEFONARE

AMIGA	Prezzo £.
ALFRED CHICKEN	69.900
ALIEN BREED II	79.900
BODY BLOWS GALACTIC	79.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '94	79.900
CHAOS ENGINE	(A 1200) 69.000
COOL SPOT	79.900
FORMULA 1	59.900
GUNSHIP 2000	99.900
NAUGHTY ONES	69.900
JURASSIC PARK	59.900
POOL	69.900
MONKEY ISLAND 2	109.900
MORTAL KOMBAT	69.900
OVERDRIVE	69.900
RETEE 2!	59.900
SENSIBLE SOCCER 92 / 93	69.900
SIMON THE SORCERER	89.900
SOCCER KID	(A 1200) 59.900
TETRIS + 7 COLOURS	65.000
WINTER OLYMPICS	89.900
TORNADO	89.900

SUPER OFFERTE *(Prezzi IVA compresa)*

SOUND BLASTER PRO II DELUXE	£. 225.000		
SOUND BLASTER 16 BIT NO ASP	£. 391.000	AMIGA CD 32	£. 669.000
SOUND BLASTER 16 BIT ASP	£. 475.000	MONITOR COMMODORE 1084S	£. 429.000
CD-ROM INTERNO COMP. FOTO-CD	£. 399.000	MONITOR COMMODORE 1942	£. 745.000
ADLIB + 2 CASSE + CUFFIA + 2 GIOCHI	£. 159.000	SUPER NINTENDO + 4 GIOCHI	£. 299.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BATTLE ISLE 2

Anche se voi lettori non potrete capire, quella che segue, leggermente adattata, è una frase ormai divenuta mitica qui in redazione... Brava Bluebyte, oggi hai pescato il jolly! (Anche tu, Andrea, col lavoraccio che m'hai fatto fare per ricostruirti questa recensione... Ma cosa ti sei calato ieri sera!!! NdShin).

Ve lo ricordate quel simpatico giochino, misto fra un mallopposo strategico e un cattivissimo arcade, che risponde al nome di Battle Isle? Bene, la Bluebyte, casa tedesca già responsabile di un altro recente capolavoro come Settlers, ha recuperato lo stesso concept, ha ingrassato il numero di opzioni, rivisto l'engine grafico e adesso si prepara a vendere un sacco di CD-ROM e floppy disk contenenti il risultato di questo sforzo. E' o non è un modo originale di presentare un gioco? Vabbè, lasciamo stare le idiozie e parliamo un po' di questo Battle Isle 2. Appena caricato il gioco e gustata l'intro, grande nella versione su CD, vi troverete di fronte alla vostra MilOp (Military Operator) console, che in pratica rappresenta il sistema di combattimento. Come dice il manuale, questo centro di comando, con tutte le sue funzioni, opzioni e monitor vari, è la vostra interfaccia personale, interfaccia che vi permetterà di tenere sott'occhio la zona di guerriglia e d'interagire con le vostre unità da combattimento portando l'attacco a quelle del nemico.

Impegnati in una eterna lotta contro le unità dell'impero robot di Titan-Net, i vostri Drullan (bel nome per un popolo alieno, eh?) possono ora, con l'arrivo della nuova versione della MilOp console, contare su numerose innovazioni: come la possibilità di costruire strade e ferrovie, una notevole semplicità di controllo nei combattimenti e grande realismo.

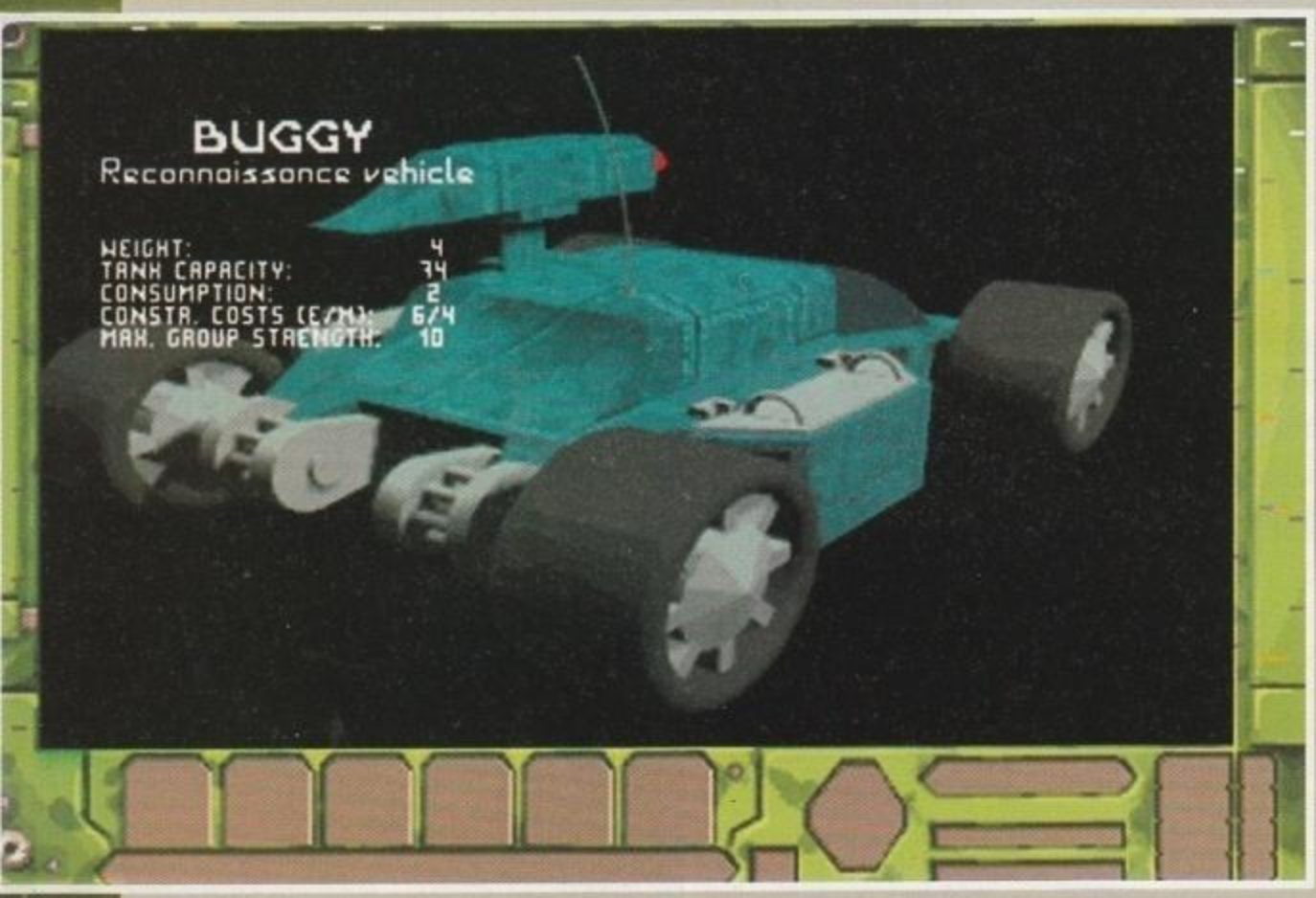
Ma andiamo con ordine e cominciamo con i "settings" iniziali: oltre al livello di difficoltà, potrete anche settare la velocità dello scrolling, il dettaglio grafico delle unità, del territorio e della grafica durante i combattimenti, gli effetti sonori e diverse amenità che vi serviranno quando avrete acquistato una certa dimestichezza con il gioco (livelli di comunicazione fra le truppe, utilizzo delle finestre sullo schermo, ecc. ecc.). Scelto poi il tipo di gioco desiderato (battaglia singola o campagna) sarete pronti al vostro primo combattimento, preceduto, come ogni scontro successivo, da un accurato briefing in cui verrete informati sul vostro obiettivo, sui punti più vulnerabili del nemico e sulla posizione delle truppe e la loro relativa efficacia. L'ultima cosa da sapere prima di iniziare a giocare è che l'azione di gioco risulta suddivisa in turni, durante ognuno dei quali è possibile effettuare una o più di una serie di azioni. La principale è naturalmente lo spostamento: il campo di battaglia è composto da caselle esagonali e, in funzione del mezzo che si sta usando, ci si può spostare di un numero differente di locazioni in ogni direzione (intelligente l'idea di rendere più chiara la zona in cui il veicolo può spaziare).

http://www.oldgamesitalia.net/

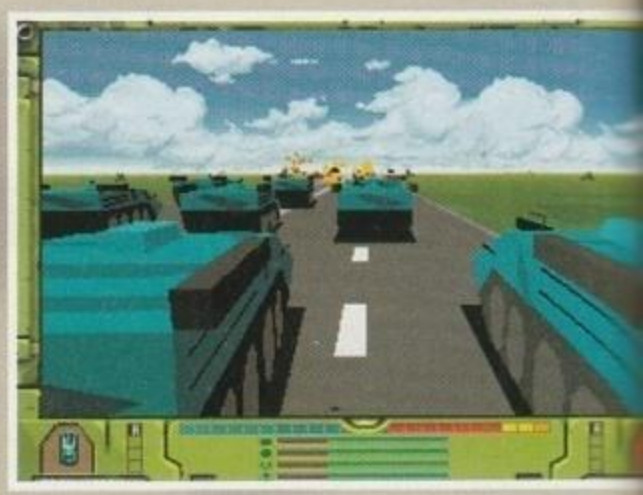
http://www.oldgamesitalia.net/

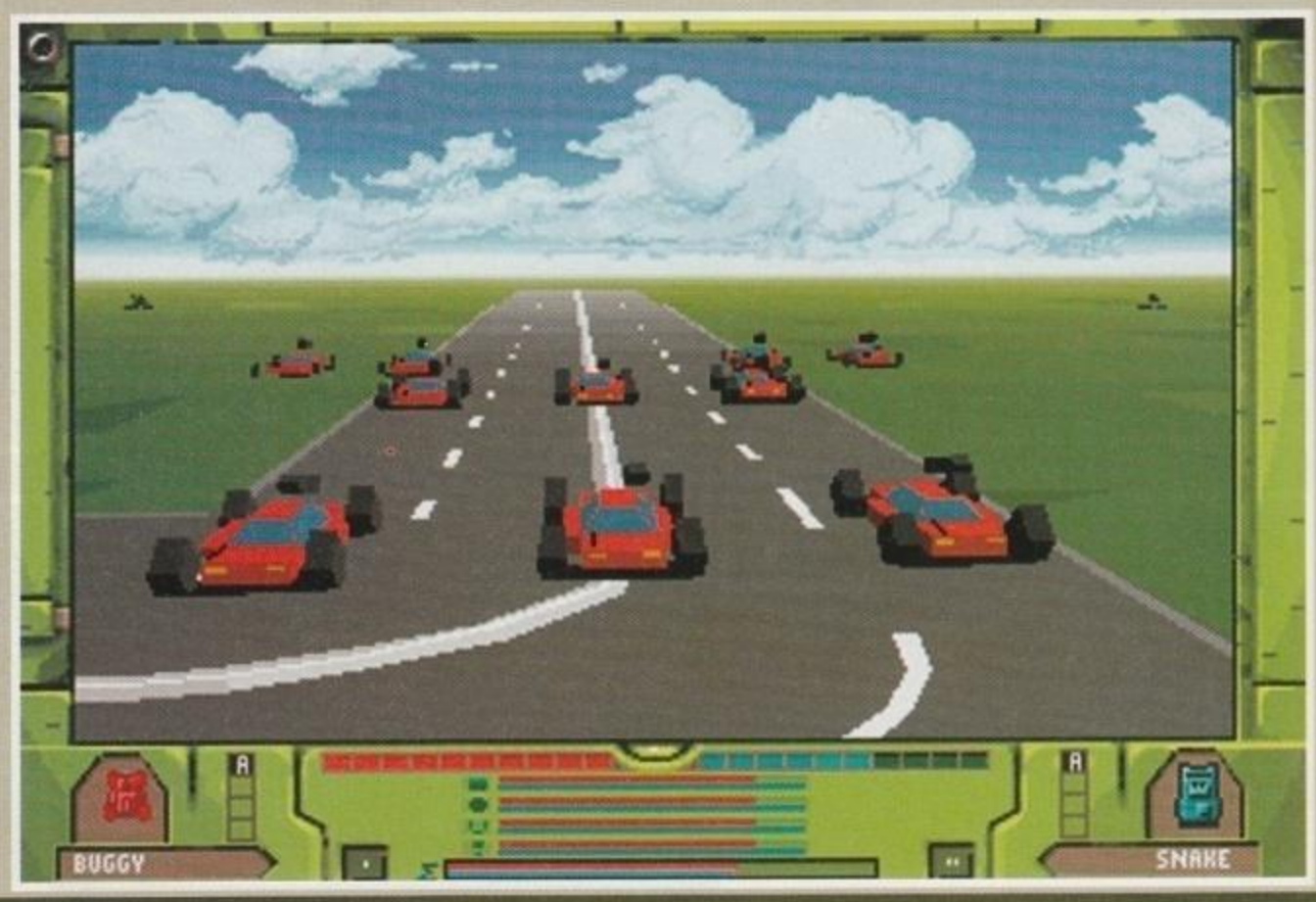
http://www.oldgamesitalia.net/

BATTLE ISLE 2



Conseguentemente al movimento effettuato, è poi possibile attaccare un'unità avversaria (carri armati, drappelli di esoscheletri, cingolati, truppe motorizzate, ecc. ecc.), sempre che quest'ultima sia a portata di tiro, oppure riparare i propri automezzi, rifornirli di carburante, proiettili e via dicendo (ovviamente se si è entrati in un edificio abile nell'effettuare le suddette azioni). A proposito dei combattimenti mi sono dimenticato di un piccolissimo particolare; innanzitutto se il vostro veicolo è dotato di più di un arma avrete naturalmente a disposizione, una volta selezionato il target, l'opzione per scegliere quale di queste utilizzare, cosa più importante invece è che, sia che stiate attaccando sia che vi stiate difendendo, le vostre truppe e quelle del vostro avversario fanno fuoco comunque. In questo modo, quindi, dal singolo scontro (sia in attacco che in difesa) potete uscirne con tre diversi esiti: vittoriosi, sconfitti o in pareggio.
Le ulteriori opzioni presenti, rappresentate anch'esse con delle icone, vi permettono poi di tenere d'occhio altri aspetti relativi sempre all'azione di gioco. Si può così accedere a una mappa generale: a seconda del numero di unità in territorio nemico e del numero di radar abili nel fornire informazioni al centro di comando, selezionando quest'icona avrete sullo schermo la mappa di gioco corredata dai veicoli nemici e dalle vostre truppe. E' presente anche una seconda opzione che vi permette di tramutarla da quella che in origine è la miniaturizzazione dell'area di gioco stessa in una schematizzazione strategica, per permettervi così di distinguere più nitidamente una costruzione da un'altra. Con una semplice pressione dell'opportuna icona è possibile conoscere il numero delle truppe, le città, i centri di produzione, le alleanze, l'energia disponibile, i rifornimenti ancora inutilizzati e decine di altre interessanti informazioni riguardo qualsiasi unità presente sulla mappa. Una percentuale piazzata sulla destra dello schermo vi dice poi quante informazioni avete su una determinata zona nemica, in modo da sapere sempre se avete delle buone "talpe" o se invece il potenziale nemico rimane un punto oscuro. Verrete ugualmente informati di cosa ci sia all'interno di un edificio qualsiasi, quanti rifornimenti vi può assicurare, quanta energia dispone per eventuali riparazioni ai vostri mezzi. Questo vi consente inoltre di vedere quante truppe di umanoidi avete a bordo di un mezzo corazzato adibiti al trasporto (Snake)... ah già, tali mezzi inizialmente sono vuoti (boh?!? Saranno radiocomandati...), ma come è possibile nella realtà, anche in questo BI2 potete fare entrare nei suddetti le truppe "appiedate".
Un'ulteriore icona vi permette di "passare la mano" in modo da prendere tempo e pensare a una nuova strategia. Dopo aver mosso comunque tutti i vostri mezzi, proprio perché a un certo punto non potrete fare più nulla, sarete costretti a lasciare che sia il vostro avversario a farsi avanti, occhio però, perché il nemico non sta a guardare, ma tende quasi sempre a riempirvi di mazzate...
E' poi possibile rivedere in un qualsiasi momento il briefing, ovvero lo scopo della missione, e l'ultimo messaggio che avete ricevuto dalla base. A tale proposito è meglio precisare subito che, durante lo svolgimento della battaglia, vi potranno arrivare tutta una serie di messaggi che vi terranno informati sull'andamento del vostro scontro (e non). Giusto per farvi un paio di esempi, vi potrebbero venire segnalati dei tentativi di corruzione da parte del nemico, o delle notizie non proprio piacevoli dal vostro quartier generale, come "il nostro satellite informativo è andato distrutto... arrangiati!" o come "il tuo operato non ci va a genio... quando torni ti "spiezziamo" in due!!!".
Beh, per concludere ci rimane solo da dirvi che que-





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questa è la strisciata della prima missione. Lo scopo è quello di difendervi dall'attacco del nemico; difatti, come avrete notato, oltre ai dispiegamenti di mezzi (voi siete gli azzurri e loro i rossi), ci sono tutta una serie di costruzioni anch'esse colorate d'azzurro. Manco a farlo apposta le suddette sono di vostra proprietà e dovrete proprio salvaguardarle al costo della vita stessa! I Techno-Trax e gli Snake (visibili nella foto) sono dei mezzi cosiddetti "pesanti", i primi caratterizzati da un doppio armamento, i secondi dalla possibilità di trasportare le truppe di esoscheletri. Queste ultime vengono spazzate via piuttosto facilmente, anche se dal punto di vista "ti faccio male" sono decisamente efficaci.

sto Battle Isle 2 è strutturato a missioni (alla Dune 2 tanto per intenderci), che queste possono variare dal difendervi da un attacco, alla conquista di una città o del quartier generale nemico, e che è possibile giocare fino in due con lo stesso computer, e fino in sei in rete.
Bene, a questo punto sapete cosa fare e come farlo, quindi non vi rimane altro che buttarvi nella mischia e piazzare le mani sulla tastiera.

Andy Orchesi
(con la supervisione di Shin)

SHIN

Innanzitutto i miei complimenti alla Blue Byte che è riuscita a farmi piacere un war-game, non che li odi a priori, ma di solito li trovo una palla mortale. Questo Battle Isle 2 invece risulta più giocabile, grazie soprattutto a una forte dose d'azione diretta e di realismo (visto che se portate un attacco il nemico risponde al fuoco e non sta a guardare come un imbecille, visto che se attaccate un gruppo di "techno-trac" con dei drappelli di esoscheletri è quasi sicuro che quest'ultimi vengano massacrati, e via dicendo). In poche parole la struttura delle battaglie non è affidata puramente al caso, bensì, come dovrebbe essere in ogni war-game che si rispetti, sarà la vostra strategia e lo status delle vostre legioni e fare la differenza, anche se in uno scontro alla pari non è stata disdegnata una certa componente di casualità.
Per quanto riguarda l'aspetto "sfida" beh, non ho ben capito quante siano in effetti le missioni, ma vi dico che solo per portare a termine le prime tre ho dovuto sudare non poco e non solo io, ma anche JH che ci ha giocato per un pomeriggio intero (beh, quasi... il lavoro incombeva!). L'unico appunto potrebbe essere una certa monotonia che a lungo andare potrebbe prevalere sui meno appassionati del genere, ma forse è solo una mia sensazione... Consigliato vivamente.

IO CE L'HO COLORATO...

Mi riferisco naturalmente al CD-ROM di Battle Isle, dorato su un lato e verde sull'altro nella versione master inviataci dalla Bluebyte. Ma non vi preoccupate, anche se non avete un lettore laser potete sempre utilizzare la versione su floppy disk, a costo di perdere 30 mega di animazioni in ray tracing, rimpiazzate da still-pictures, 100 animazioni utilizzate durante il combattimento (sostituite anch'esse da fermo immagini, estremamente ben fatti), 15 Mb di introduzione e di extroduzione e naturalmente un sacco di musica ed effetti sonori. Le specifiche sono invece uguali per tutti i formati, e sono: un bel 386, 4 megabyte di RAM, un hard disk, un mouse e possibilmente una scheda sonora. Prevista anche la versione Amiga, che dovrebbe vedere la luce in contemporanea a quella Piccì. Richiederà 2 MB di RAM e l'Hard Disk.
Sayonara!

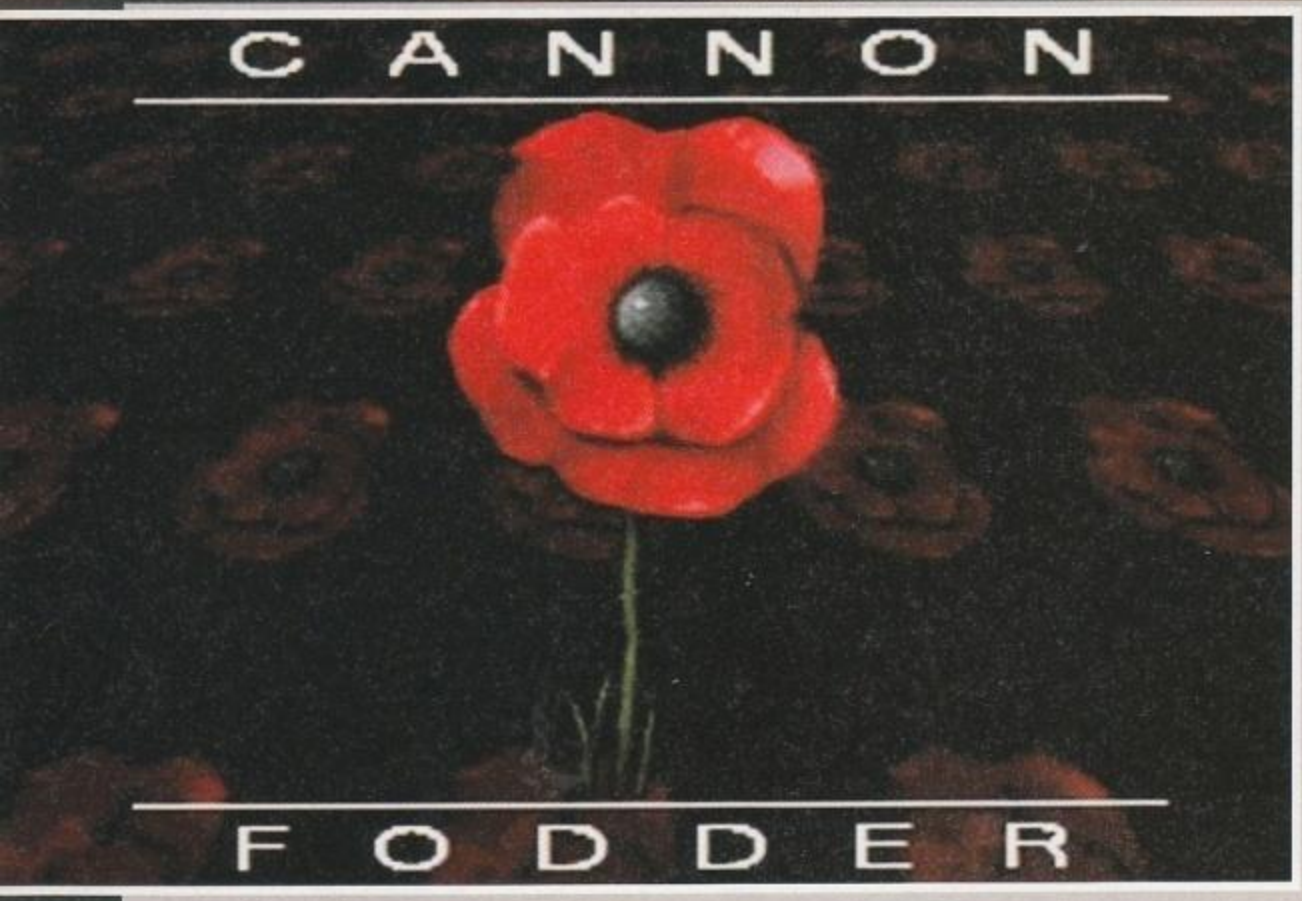
PC CDROM

Personalmente non vado matto per i giochi strategici, ma per questo Battle Isle 2 vale senza dubbio un discorso a parte. Innanzitutto la cura grafica e il ritmo del gioco non sono certo da wargame statico, le regole non sono dure da digerire, e soprattutto ci sono un sacco di armi e mezzi che vi terranno occupati per molto tempo. La giocabilità quindi è decisamente alta, e la longevità? In effetti Battle Isle 2 offre, da questo punto di vista, una sfida continua per parecchie ore, grazie soprattutto alla dose di realismo presente, unita all'azione prettamente arcade e al livello di difficoltà piuttosto elevato. Fantastici la grafica e il sonoro (soprattutto su CD-ROM) e molto ben strutturato il manuale. In sostanza un bel gioco sia per chi pasteggia a wargame, ma anche per chi generalmente si diletta con qualcosa di più leggero come puzzle game dinamici e arcade.

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
92
GLOBALE

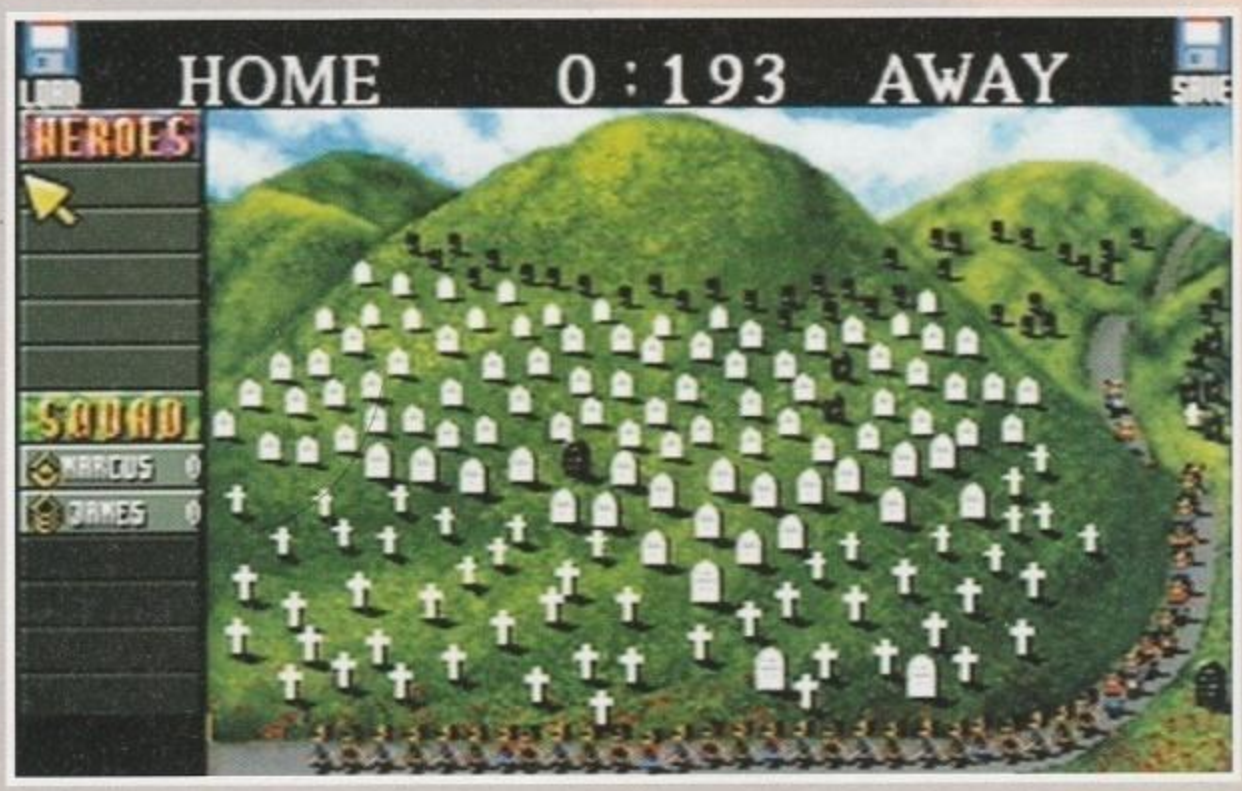
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Games machine STAR PLAYER 90-94

E adesso siamo proprio al completo. Dopo Mega lo Mania e Sensible Soccer, mancava solo questo Cannon Fodder per completare la lista della "conversioni-sensibili" su Picchio. Sarà anche questa all'altezza della situazione? E chi può dirlo?



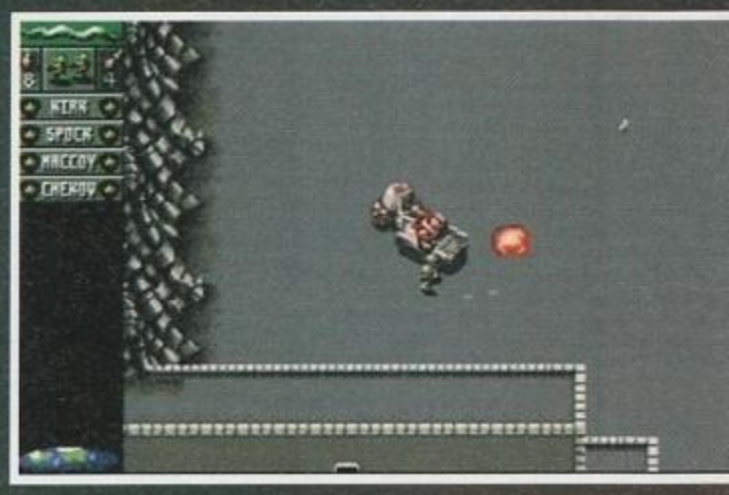
"Signori, ci siamo. Oramai ci hanno lasciato in mano al nemico. Dobbiamo darci da fare se vogliamo portare a casa la pelle". Queste furono le parole del generale Max. Ci osservava uno per uno con sguardo gelido. Eravamo tutti delle giovani reclute, tutti tranne i nostri due diretti superiori: il capitano MA e il tenente BDM. "Sarà dura!" intervenne quest'ultimo, "ma non vi preoccupate, arriveranno i rinforzi" concluse. Al momento eravamo solo un gruppo di poveri sfigati, con tanti sogni in testa, i più (s)fortunati con una ragazza ad attenderci a casa col cuore in gola e un sacco di paura che ci devastava il corpo e l'anima. Ci attendevano una serie incredibile di missioni da portare a termine: ventiquattro, ognuna delle quali suddivisa in un certo numero di fasi. Non sapevamo se saremmo mai tornati nella nostra madre patria vivi, non sapevamo nemmeno se saremmo stati in grado di sopravvivere alla prima missione, ma eravamo tutti pronti a sacrificarci per "la causa"... beh, quasi tutti: la recluta Raffo riuscì a scappare la notte prima di dover scendere in campo.

La mattina dopo la sveglia ci fu data dallo stesso capitano, all'alba delle quattro anti meridiane. I primi a dover essere iniziati fummo io (Shin) e l'altra recluta più fortunata del plotone, TMB. Fu relativamente semplice. Fummo lasciati in mezzo a una foresta tropicale. Tre nemici erano mimetizzati in qualche antro oscuro lì nei dintorni. La nostra dotazione consisteva semplicemente in una mitraglietta e in uno zaino stracolmo di munizioni. Tornammo sani e salvi, dopo aver completato il nostro compito. All'inizio non fu facile accettare il fatto di dover uccidere qualche altro essere umano, ma poi entrammo nell'ordine d'idee "o loro o noi" e, non so come, cominciammo a prenderci gusto.

Rientrati alla base non avemmo neanche il tempo di dire "bah" che ci fu subito affidata un'altra missione, stavolta divisa in due fasi, sempre nella foresta tropicale. A noi si unì il tenente BDM, poiché i nemici da seccare erano molti di più e avevamo bisogno di qualcuno che fosse in grado di saperci gestire con delle vere e proprie azioni strategiche. Capitò infatti di doverci dividere: mentre TMB ed io attraversavamo il fiume a nuoto, il nostro tenente rimase sull'altra sponda del fiume a coprirci le spalle. Ma questo era niente. Più andavamo avanti più le cose si facevano difficili. Bisognava uccidere tutti i soldati facendo attenzione a non sacrificare gli abitanti del luogo (nella fattispecie gli indigeni), ma non solo, bisognava anche far saltare in aria le varie postazioni e le varie strutture nemiche: meno male che ogni tanto trovavamo in giro rifornimenti di bombe a mano e proiettili per i bazooka, che peraltro ci portavamo sempre dietro. Purtroppo dovevamo anche saperci adattare alle varie situazioni a causa della diversa natura delle stesse missioni, delle impreviste difficoltà che eravamo costretti a superare di volta in volta (fiumi da attraversare, sabbie mobili, passaggi bloccati...) e delle diverse ambientazioni. Eh già, le cento fasi che alla fin fine costituiscono

http://www.oldgamesitalia.net/

UPDATE

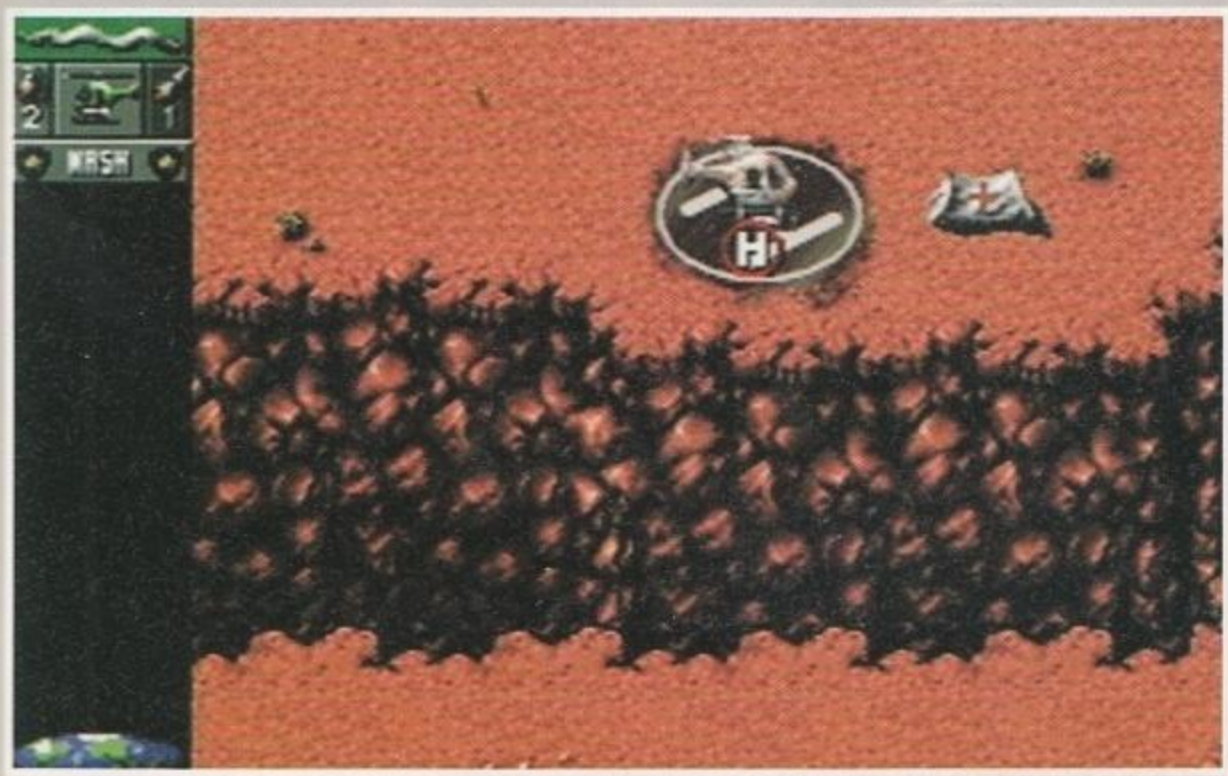


le ventiquattro missioni, non ci hanno visti protagonisti solo nella foresta tropicale, bensì anche nell'antartico, nel deserto, nella base del nemico... Durante lo svolgimento delle missioni, per nostra fortuna, ci è capitato più di una volta di poterci impadronire di un veicolo del nemico, veicolo che, relativamente a dove ci trovavamo, poteva essere equipaggiato di armi extra o meno. Le jeep, per esempio non lo erano, ma non vi dico il divertimento che provavamo ugualmente nello stirare i soldati nemici "schiacciottandoli" a dovere, soprattutto io che, neoacquisto per quanto riguarda la motorizzazione civile, avevo modo di migliorare le mie non proprio perfette qualità al volante. Per non parlare di quando, in alcuni casi, ci vedevamo costretti a imitare le gesta di personaggi televisivi quali Bo e Duke, saltando da una parte all'altra di vorticosi crepacci o fiumi tempestosi a mo' di canguri (sempre con i veicoli, sia jeep sia gatto delle nevi)... Più avanti, comunque, ci è perfino capitato di avere a che fare anche con dei veri carri armati, proprio in quel gloriosi giorno in cui l'eroico capitano MA uscì di melone e sbaragliò, da solo, la fortezza nemica in men che non si dica.

Man mano che portavamo a termine le varie missioni, comunque, il nostro palmares si riempiva di onorificenze e ben presto aumentammo di grado. E a noi si unirono altri soldati. Non dimenticherò mai i miei compagni preferiti di plotone, compagni con i quali alla fin fine riuscii miracolosamente a tornare a casa indenne. JH, Luke, Andy, Kaos, Raistlin, Raffo (che fu ripescato alcuni giorni dopo la sua fuga, durante una missione, in una baracca con una giovane e prorompente bellezza del luogo), gli stessi TMB, MA e BDM, nonché Willi, Giorgio, Alex, Axl e tutti gli altri. Così come non dimenticherò mai tutti coloro che hanno lasciato le penne seguendoci in questa follia, ragazzi che comunque non verranno dimenticati poiché "imbalsamati" in quella che assomiglia alla collina dei fumatori, poiché unanimamente eletti a "eroi di guerra".

Alla fine delle ostilità ognuno di noi tornò alla propria vita. Anche se niente, in realtà, era cambiato: continuavamo a vederci tutti i sacrosanti giorni in 'sta scafandratissima redazione. La guerra era finita, e la "causa" era stata vinta: riuscimmo infatti a recuperare come premio una copia a testa di questo imperdibile Cannon Fodder per PC...

Emanuele "SHIN" Scichilone

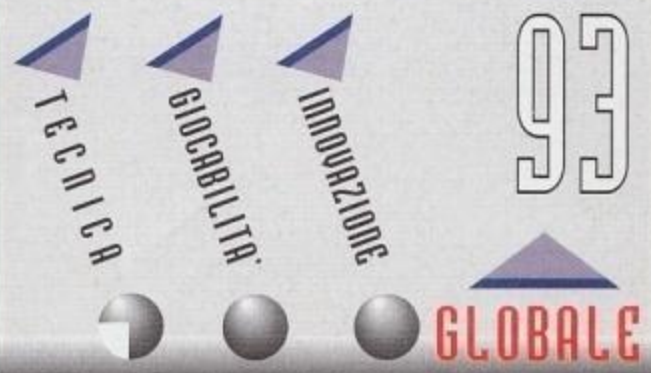


PC

Trattandosi di un update sono inevitabili i confronti con la versione Amiga, anche se quella che è la "vita" del gioco stesso non dipende tanto dalla macchina che si usa, bensì dalla struttura geniale di quello il mese prossimo (a Londra) sapremo se verrà eletto come il Gioco dell'Anno.

Il funzionalissimo metodo di controllo è infatti lo stesso (tasto sinistro del mouse per muoversi "punta e clicca", tasto destro per sparare i proiettili ed entrambi per lanciare le bombe se selezionate), quindi vincente, e le uniche differenze che si notano dalla prima release targata Sensible stanno nella risoluzione grafica: stranamente peggiore quella PC, con un uso non proprio perfetto dei colori, e una programmazione forse un po' meno curata.

Per il resto vale fino in fondo quanto ha detto all'epoca il sommo Marco Auletta: un gioco semplicemente fantastico, che unisce azione a strategia e che non dovrebbe mancare a nessuno di voi, per nessun motivo.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Elder Scrolls ARENA

Nessuna tregua. Proprio nessuna. Da quando la Origin ha sfornato Underworld, intendo. Perché è appena uscito un nuovo contendente. Gli autori sono gli stessi dei vari Terminator, ossia i Bethesda. Vediamo che cosa è saltato fuori...

Games Machine STAR PLAYER 90-94

Ambizione. E anche tanta. Questa sembra essere la ricetta di Arena. Innanzitutto perché non è un titolo solo, ma anche per lo spazio che porta via. Sembrano pochi ventun mega e rotti? Valutate voi. Per fortuna ho due dischi rigidi, altrimenti sarei annegato da tempo. A parte questo, conta quanto li abbiano sfruttati. Lo scoprirete.

Adunque, questo è sicuramente un gioco di ruolo fantasy in stile moderno. Traduzione: concepito come Underworld. Ma forse l'avevo già detto, e non è educato ripeterlo troppo. Certamente Ultima 8 si fa aspettare (E' appena arrivato anche lui... NdMax), Wizard è invece già uscito (e recensito), ma la differenza di calibro tra Wizard e Arena è qualcosa di poderoso (anche se alla fine i voti globali non sono troppo distanti...). Vi basti sapere che il mondo di Arena è talmente vasto che occorrono circa dieci mesi (in tempo di gioco, naturalmente) per attraversarlo tutto da un capo all'altro. La superficie è di circa 10 milioni di chilometri quadrati: in termini relativi, è grande più o meno come tutta l'Europa, dal Portogallo agli Urali. A paragone, Underworld aveva 42 miserabili chilometri di corridoi... Tenendo poi conto che l'intera mappa di Arena è esplorabile e ha contrassegni geografici propri, cioè non è un immenso prato uniforme con qualche città sparsa in giro, si può tranquillamente affermare che questo "mostro" sia il più vasto gioco di ruolo mai esistito. Ci sono precisamente quattrocento città tutte diverse, sparse per nove grandi province che come dimensioni sono pari a circa tre Italie messe assieme. A questo punto dovreste aver capito perché Arena succhia ventitrè mega di hard-disk. Un inciso: senz'altro meglio degli scacchi di Guerre Stellari, che ne occupavano quaranta per mostrare solo un po' di animazioni a sedici colori. Qui i colori sono naturalmente 256, quelli della MCGA, e se vorrete esplorare proprio tutto dovrete impiegare mesi, forse anni.

Naturalmente i criteri puramente dimensionali tendono a essere fuorvianti: non serve a niente avere tutto questo territorio se non c'è anche la giocabilità. Ma ne parleremo dopo: stavo provando così gusto a farvi sbiancare con tutte queste cifre che intendo continuare. Allora, come già detto l'intero territorio è esplorabile. Troverete dappertutto castelli più o meno abbandonati, sentieri, campi, capanne, contadini che passano, alberi dei tipi più strani, eccetera. Le distanze in gioco sono talmente ampie che i programmatori sono stati costretti a includere una mappa globale per permettere il viaggio tra le varie città. Procedere a piedi con la costante attenzione di chi gioca sarebbe assurdamente lento, e infatti i trasferimenti possono durare come niente un mese elettronico. Il tempo di gioco scorre comprensibilmente più in fretta che nella realtà, cosicché una giornata elettronica richiede all'avventuriero circa una mattinata di gioco. Naturalmente ci si deve riposare per ricuperare energie psichiche e fisiche, e quindi il passaggio dei giorni risulta ulteriormente accelerato. Resta il

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

fatto che l'arena di Arena è immensa.
Per certi versi, Arena mi rammenta Might And Magic III, che quando apparve fu (per quanto ricordo) il primo gioco di ruolo con un'efficace simulazione ambientale. C'era, cioè, un vero panorama da ammirare, molto variato, con tanto di passaggio tra giorno e notte. I negozi avevano un certo orario, e quindi l'effetto di realismo era notevole. Arena naturalmente va oltre: ogni città ha i suoi abitanti, ciascuno col proprio nome, che vagano dappertutto durante il giorno. Albe e tramonti si susseguono lentamente, con le varie fasi lunari e solari (in MM3 c'erano solo giorno e notte), e dopo una certa ora le strade si svuotano e si accendono le luci delle case mentre il cielo scurisce. L'effetto delle illuminazioni, peraltro già anticipato in Terminator Rampage, è molto buono: ogni luce ha un proprio alone, e perfino i proiettili magici rischiarano le pareti mentre passano.
Arena, peraltro, è stato appositamente pensato per offrire libertà. La trame è esile e assolutamente non impegnativa, nel senso che siete padronissimi di non seguirla e riuscire tuttavia a progredire. Volete qualche dritta? Allora, semplicemente c'è un mago

pazzo, tale Jagar Tharn, che è riuscito a spodestare l'imperatore e ad acquistare il controllo su tutto il mondo di Arena, che poi si chiama Tamriel. Voi siete l'erede al trono, un povero ragazzino sprovveduto e inesperto: Jagar Tharn vede in voi una minaccia ridicola al suo potere, ma giusto per sicurezza vi ha sbattuti nelle reali segrete, in una fetida cella. Non contento ha pure ucciso Ria Silvane, la maga di corte, che però grazie ai suoi poteri magici è riuscita a rimanere viva in spirito. Sarà proprio lei la vostra guida all'inizio, spiegandovi come fuggire dalla cella e dandovi ogni tanto qualche direttiva durante il sonno. Tutto qui: nient'altro. Da quando riuscirete a uscire dalle reali segrete, arrivando al vostro paese natale, sarete liberi di fare quello che vi aggraderà. Per sconfiggere Jagar Tharn dovrete trovare il Bastone del Caos, che è stato rotto in vari pezzi distribuiti in giro, ma nessuno vi obbliga in niente di lineare.
Si è già detto che le città sono abitate: ebbene, passando vicino ai popolani li farete fermare e potrete chiedergli informazioni di vario tipo. In effetti l'interazione non è nulla di strepitoso: gli avventori delle taverne hanno l'abitudine di non darvi nemmeno retta, mentre ai passanti potrete chiedere informazioni di vario tipo ma non stabilire un vero dialogo. Che cosa si può chiedere, comunque? Essenzialmente dove si trovano i vari edifici chiave della città: armaioli, taverne, templi, palazzi, eccetera. Potrete anche ottenere qualche pettegolezzo su lavori da eseguire per conto terzi, naturalmente remunerativi, così come chiedere chiarimenti su certe locazioni. All'inizio, per esempio, avrete tra i vari soggetti di "conversazione" una misteriosa fortezza che contiene un pezzo della soluzione. Ma naturalmente non tutti sanno dove si trovi, e dai pochi che lo sanno ricaverete solo indicazioni vaghe. Se non volete tentare la missione principale, troverete tante altre sotto-missioni sotto forma dei già citati "lavori". Alcuni sono veramente stupidi, tipo andare in un certo negozio e riscuotere soldi per conto terzi, mentre altri prevederanno di fare da scorta a qualcuno, e via discorrendo. Non avrete obblighi nei confronti di nessuno, e nemmeno sarete assillati dallo stomaco che vi costringerebbe a guadagnare soldi solo per restare in vita. Certamente dormire in locanda vi costerà qualche cosa, anche se poco: l'alternativa è infatti quella girare per le strade rischiando di incontrare ladri e tagliagole varie, magari in mezzo alla nebbia. Ebbene sì: in Arena c'è anche la nebbia. Non dappertutto, naturalmente: essendo un gioco realisticheggiante potrete trovarla solo in posti adatti, tipo nel nord. Come vedete, c'è anche una simulazione climatica, e ogni regione ha parametri diversi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

2

3

4

5

6

7

8

9

RAZZE DI RAZZA

Se Arena include uno scenario così vasto non è per caso, e certamente questo è stato sfruttato per dare vantaggi diversi ai vari tipi di giocatori. Come potrete vedere dalla mappa, Tamriel è divisa in nove regioni, ossia:

1) LA PROVINCIA IMPERIALE
Un caso atipico. Oltre a essere la più vasta in assoluto, contiene un'unica città-stato dove ha sede il potere centrale (leggasi Jagar Tharn), proprio sull'isoletta circondata dalle acque. E' centrale anche geograficamente, e speciale infine per il fatto che non è possibile creare personaggi con la sua cittadinanza.

2) HIGH ROCK
In questa regione del freddo nord-ovest, simile a un'ala di drago, vivono i bretoni. Naturalmente non sono imparentati con quelli di Francia: sono alti e robusti, con grandi poteri magici che coltivano fin da piccoli. Volete un mago super? Fatelo bretone senz'altro!

3) SKYRIM
Qui abitano i non meglio definiti nordici. Gente alta e solida, abituata a ogni rigore climatico e quindi per loro natura poco sensibili a offensive basate sul freddo. In questa terra di neve e nebbie non c'è molto spazio per la magia, e i nordici hanno sviluppato un vero talento per la guerra. Sapete adesso donde potrebbe provenire un vero guerriero.

4) MORROWIND
Una regione tremenda: posta a nordest, è il regno della lava e dei vapori fumanti, nonostante la latitudine piuttosto settentrionale. Qui vivono gli elfi neri: intelligenti, scattanti, pericolosi. Adorano connubiare armi e magia, così si prestano molto per i combattimenti aggressivi e combinati.

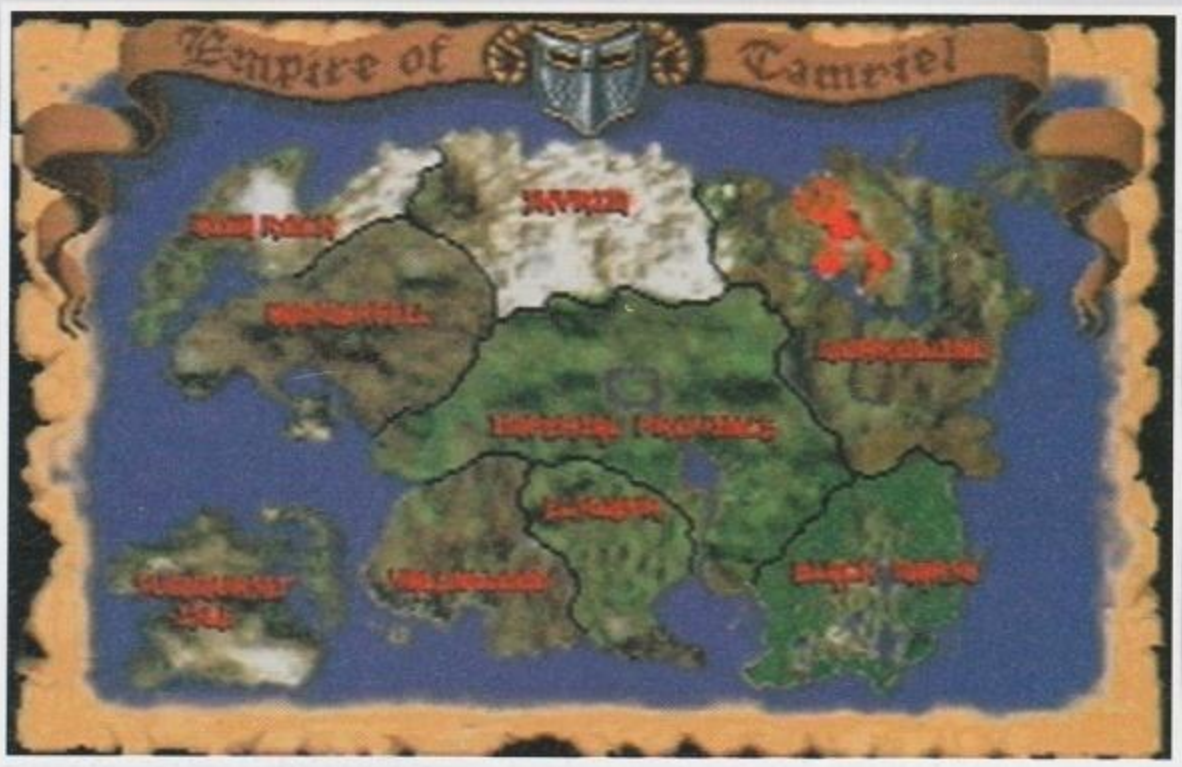
5) HAMMERFELL
La popolazione locale è interamente di colore. Ma non solo: come i nordici, hanno una vera passione per le armi, e così si rivelano indomiti combattenti. E volete sapere un segreto? Qui troverete il primo sotterraneo con un pezzo della soluzione... basta, ho detto troppo!

6) SUMMURSET ISLE
In quest'isola gigantesca dell'estremo sud-ovest, dolce e verdeggiante, troverete gli alti elfi. Alti di nome, ma anche di fatto, sono maghi eccezionali che detestano stare fermi e pare abbiano l'argento vivo addosso. Forse per questo posseggono come bonus una resistenza innata alla paralisi.

7) VALENWOOD
Nelle zone boschive di questa regione posta a sud-ovest, gli elfi delle foreste, cioè i "veri" elfi, si trovano a casa loro. E' infatti risaputo che gli elfi sono una popolazione molto arborea, amante del verde e in grado di realizzare una specie di simbiosi con ogni forma vegetale. Veloci e scattanti, possono diventare più facilmente ottimi ladri.

8) ELSWEYR
Strana gente, i khajit! Oriundi della regione meridionale nomata Elsweyr, pare che abbiano avuto qualche felino come antenato, e questo potrebbe spiegare la loro propensione al furto e alla rapina. Ma ciò, soprattutto, chiarisce anche lo stranissimo cromatismo della loro pelle, con righe, zebre e striature d'ogni tipo. Altro che la Banda Bassotti, con le loro banali mascherine!

9) BLACK MARSH
Ultimi ma non peggiori, abbiamo gli argoniani. Questa gente del sud-est è una via di mezzo tra elfi delle foreste e gli elfi neri: la loro remota origine rettiliana si manifesta tuttora nel taglio dell'iride e della pupilla, ma soprattutto ne fa creature tanto magiche quanto furtaiole. Se cercate un mago-ladro, l'avete trovato, ma naturalmente non aspettatevi che tutti si fidino di voi...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

G.B.

Caspita, che impressione quella grafica! Se non è la migliore in assoluto vista sino ad ora ci manca poco. Tonnellate di ambientazioni, chili di ottimi effetti grafici (un bellissimo effetto dell'acqua e addirittura nebbia e neve) e una valanga di personaggi tutti diversi. Sì, si potrebbe anche obiettare qualcosa sull'interfaccia (smanettare sul mouse per combattere?) o sugli effetti grafici delle magie (scarsini) o su altre piccolezze qua e là. Resta comunque un fatto: occupa 21 Mega su hard disk ma devo dire che li vale tutti. Un must per gli appassionati di RPG.

Seguendo peraltro i dettami del gioco di ruolo, resta valido il classico sistema dei punti esperienza, che a ogni livello (l'avanzamento è automatico) vi regala alcuni punti bonus per incrementare i vostri attributi. Vediamo quindi come funziona la generazione del personaggio. Si possono scegliere due sistemi: il primo ricorda lo stile Origin in cui c'era una serie di domande basate su varie circostanze di vita. A seconda delle risposte, il programma vi assegna la classe che meglio risponde a quei canoni di comportamento, ma potrete sempre ignorare questo suggerimento e scegliere un'altra classe. Ebbene, il secondo sistema si limita a saltare tutte le domande e vi chiede direttamente quale sia la classe che preferite impersonare. Vi assegna poi una serie di attributi, più alcuni punti bonus da distribuire, e quindi vi chiede di scegliere una provincia dell'impero come vostra patria. Quest'ultima scelta ha un doppio scopo: fissa il paese di partenza e stabilisce una razza per il vostro personaggio. E' chiaro che ogni provincia ha una propria razza, e che ognuna ha vantaggi e svantaggi.

Comunque sia, ci sono diciotto classi giocanti, divisibili in tre gruppi: guerriero, mago, ladro. Il clerico sembra sparito, dal momento che gli incantesimi di tipo curativo sono aperti a tutti. Naturalmente "tutti" è un termine relativo, dal momento che solo le classi con poteri magici possono sfruttare la magia, indipendentemente dalla loro intelligenza. Resta che ognuno dei tre gruppi ha sei classi proprie, che hanno tra loro requisiti operativi leggermente diversi. Un classico, per esempio, è il fatto che i maghi non possano usare armature pesanti: dopo qualche tempo sarà abbastanza facile trovare in giro per i sotterranei pezzi della famosa "plate mail", ma solo poche classi potranno effettivamente usarli.

Naturalmente ciò che avete letto è solo una breve sintesi, dal momento che Arena dev'essere provato per poter essere valutato come si deve. Ma altrimenti a che cosa serve il commento? E in sua compagnia vi lascio, miei cari...

Willi

PC

Arena è gigantesco, ma le sue abnormi dimensioni portano il giocatore verso un punto di saturazione, oltre al quale non c'è più differenza tra diecimila chilometri quadrati o dieci milioni. Sono sempre troppi perché li si possano esplorare in tempi ragionevoli, e quindi molti si accontenteranno di qualche scorribanda nei paraggi delle città, cercando le costruzioni più vicine. Questo anche perché la mappa integrata, efficace e pratica negli interni, è ridicolmente insufficiente per i paesaggi esterni, essendo limitata a far vedere una piccola zona per volta. Rimarrà ugualmente moltissimo da vedere, ma è sempre meglio spiegare alcuni problemi che attenderanno il giocatore. Sul sistema grafico si può dire che offra un'ambientazione superba: i giochi di luci e colori sono eccellenti e lo spixellamento con le figure vicine non spaventa nessuno, essendo ancora un male necessario. Il problema casomai è che tutta questa grafica è discretamente lenta: col mio 486 DX 50 posso avere solo una quantità moderata di dettaglio, e poi anche i caricamenti non scherzano. La gestibilità dei movimenti tramite il mouse è migliorabile, ma è poca cosa in confronto alla velocità complessiva. Se avete un PC molto potente (magari un Pentium), Arena vi potrà garantire una grandiosa quantità di avventure, mentre se avete qualcosa meno di un 486 DX 33 siete avvertiti: dovrete ridurre la visibilità, e questo equivale a uccidere una buona parte di Arena. Rimane comunque uno dei giochi più interessanti del mese, sicuramente.

TECNICA

GIOCABILITA'

INNOVAZIONE

92

GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

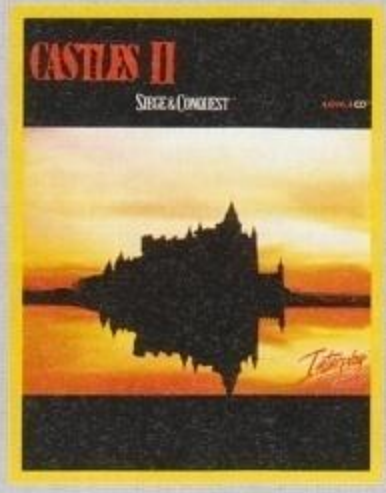
http://www.oldgamesitalia.net/

E FAI 'SCOPPIARE' IL DIVERTIMENTO!

NEI PANNI DI UN PILOTA DI CACCIA IL GIOCATORE DEVE PORTARE A TERMINE UNA SERIE DI MISSIONI, COMMERCIARE E ... GUARDARSI DAI PIRATI SPAZIALI!

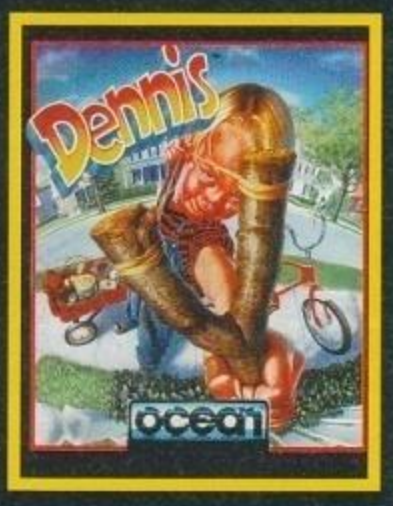
UNA SFIDA SENZA ESCLUSIONI DI COLPI, UN AVVINCENTE 'PICCHIADURO' SULLA FALSA RIGA DI "STREET FIGHTER".

RICORRENDO ALLA DIPLOMAZIA, ALLA FORZA E PERFINO ALL'INGANNO IL GIOCATORE PUO' EDIFICARE, STRINGERE D'ASSEDIO O CONQUISTARE DEI CASTELLI NELL'INGHILTERRA DEL MEDIOEVO.

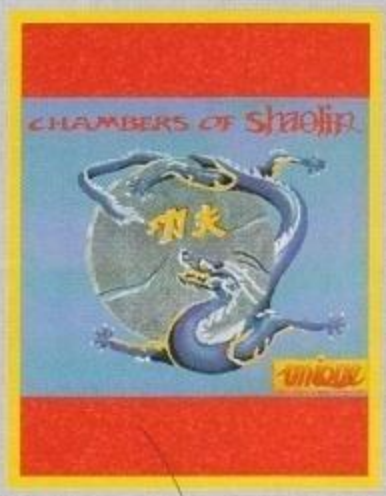


linea leader CD

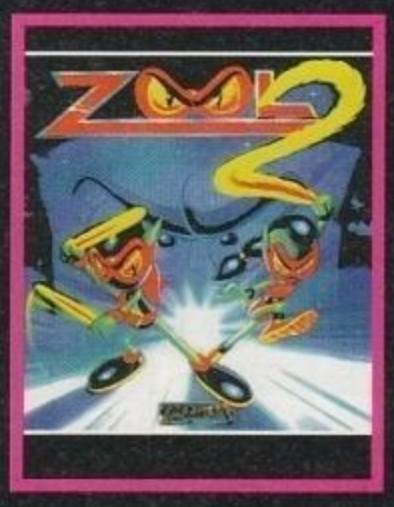
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI



GIOCO A PIATTAFORME ISPIRATO AL DIVERTENTE FILM "DENNIS - LA MINACCIA ". PROTAGONISTA UNO SCATENATISSIMO RAGAZZINO COMBINAGUAI.

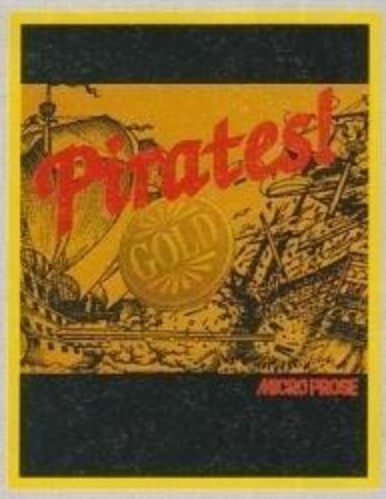


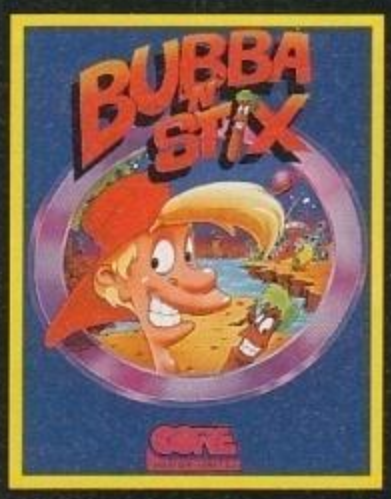
NELLA MIGLIORE TRADIZIONE ORIENTALE IL GIOCATORE SI MISURA CON UNA SERIE DI COMBATTIMENTI CORPO A CORPO.



ANCORA UNA VOLTA LA BATTAGLIERA ZOOL E' IMPEGNATA A DIFENDERE L'ENNESIMA DIMENSIONE DALL'ATTACCO DI UN MINACCIOSO ESERCITO.

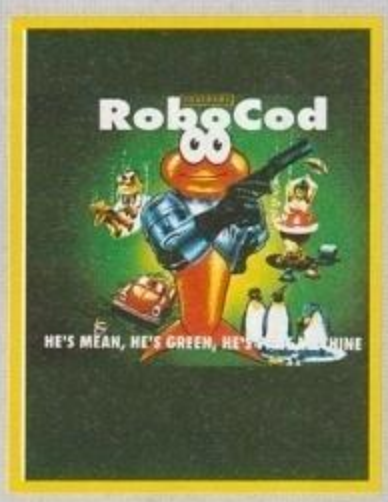
DAL CLASSICO DI SID MEIER UN'APPASSIONANTE AVVENTURA NEL MAR DEI CARAIBI, NIENTEMENO CHE AL COMANDO DI UNA NAVE DI PIRATI!





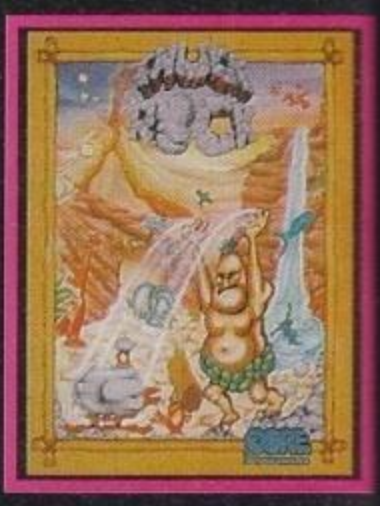
PROTAGONISTI DI MILLE PERIPEZIE UNO SCOMBINATO EROE IN STILE CARTONE ANIMATO, BUBBA APPUNTO, E IL SUO INTELLIGENTE BASTONE EXTRATERRESTRE, STIX.

IL GIOCATORE VESTE I PANNI DI JAMES POND, L'AGENTE SUBACQUEO PIU' FAMOSO DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI!

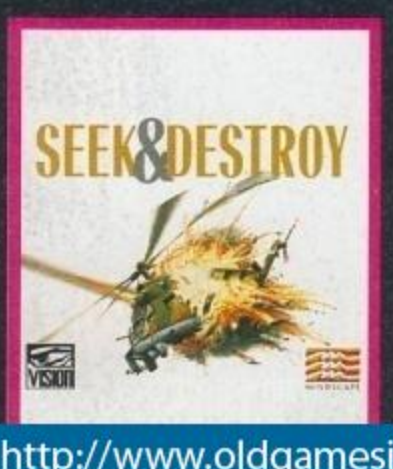


UN VELOCISSIMO GIOCO DI CORSE CHE PERMETTE DI DISPUTARE UN INTERO GRAN PREMIO!

NELLA CONFEZIONE "PROJECT - X"!



AL CENTRO DELLA STORIA UN SIMPATICO CAVERNICOLO, OCCUPATO A FRONTEGGIARE TUTTI I GUAI POSSIBILI E IMMAGINABILI DELL'ERA PREISTORICA.



IL GIOCATORE, AI COMANDI DI UN ELICOTTERO APACHE, DEVE PORTARE A TERMINE UN CERTO NUMERO DI INCURSIONI IN TERRITORIO NEMICO.

IN ESCLUSIVA DA:

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

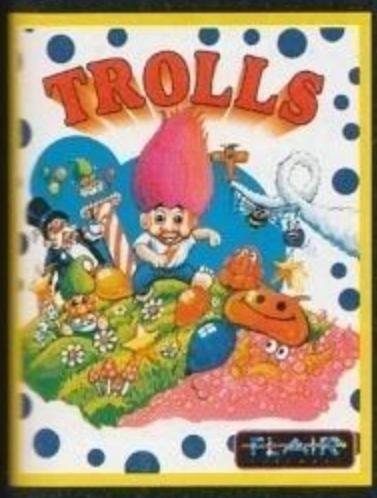
http://www.oldgamesitalia.net/

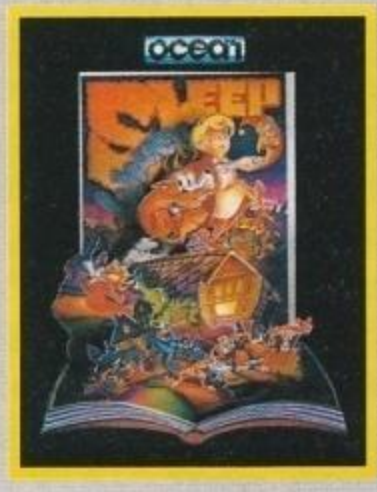
ACCENDI IL TUO AMIGA CD32

Commodore

linea leader CD

ISPIRATO ALLA POPOLARISSIMA SERIE DI CARTONI ANIMATI: PROTAGONISTA UNA COMUNITA' DI BIZZARRI E STRAVAGANTI GNOMI.

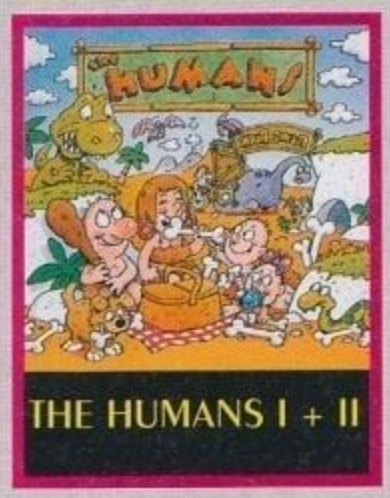




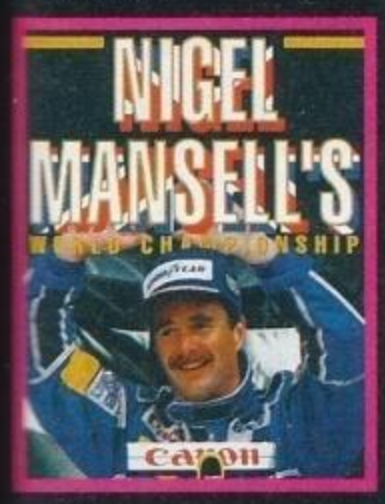
LE STRAORDINARIE PERIPEZIE DI UN RAGAZZINO SONNAMBULO, AL QUALE UN FEDELISSIMO CAGNOLINO E' IMPEGNATO A RISPARMIARE UN'INTERMINABILE SERIE DI GUAI.

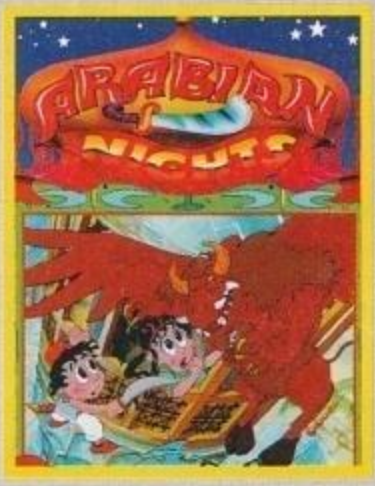
DUE DIVERTENTISSIMI EPISODI DELLE PERIPEZIE DEGLI HUMANS, I CAVERNICOLI INTERPRETI DELLA PIU' COMICA RICOSTRUZIONE DELL'EVOLUZIONE UMANA!

IN ITALIANO!

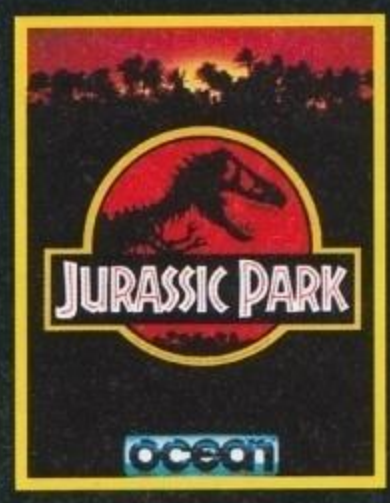


TUTTO IL BRIVIDO DELLA FORMULA 1 SIGLATA DAL GRANDE PILOTA INGLESE, VINCITORE DELLA PASSATA EDIZIONE DEL CAMPIONATO DEL MONDO.



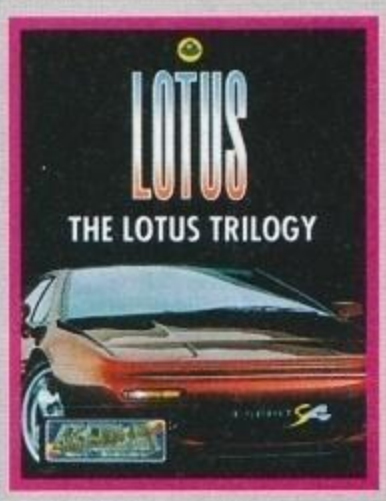


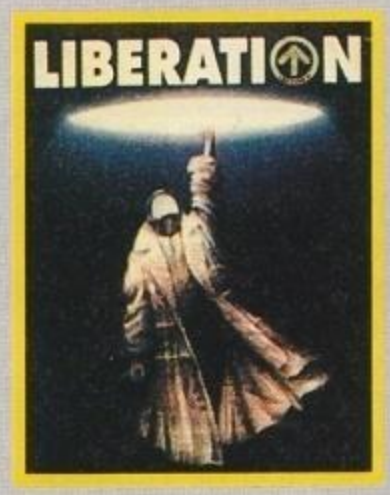
COMPITO DEL GIOCATORE: RITROVARE LA FIGLIA DI UN SULTANO IMPRIGIONATA DA UN MALVAGIO VISIR E TENTARE UN'EROICA FUGA DALLE SEGRETE DI UN CASTELLO.



ISPIRATO ALL'OMONIMO FILM CAMPIONE D'INCASSI REALIZZATO DA SPIELBERG. DOPO 65 MILIONI DI ANNI, PER LA PRIMA VOLTA INSIEME, L'UOMO E IL DINOSAURO.

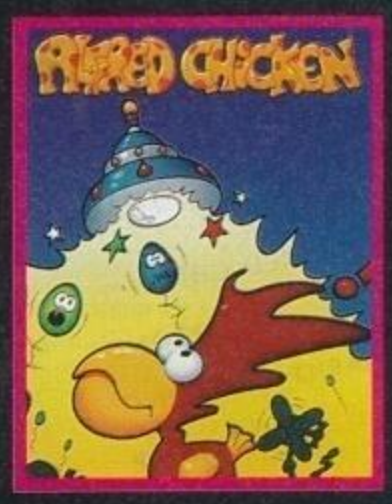
SIMULAZIONE DI GUIDA. A DISPOSIZIONE L'INTERA RACCOLTA DEI GIOCHI LEGATI ALLA LOTUS, UNA FRA LE PIU' VELOCI E FIAMMANTI AUTOMOBILI DA COMPETIZIONE!



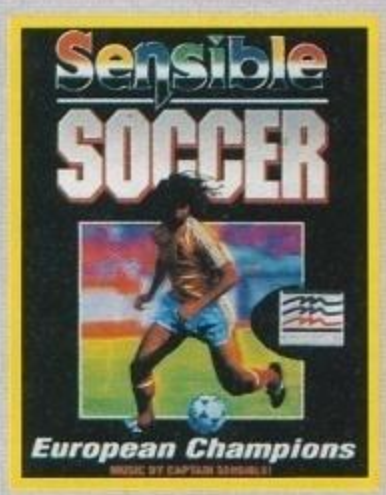


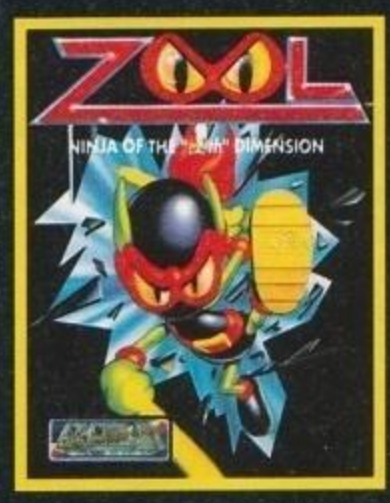
IN UNA STERMINATA CITTA' DEL FUTURO IL GIOCATORE SI MISURA CON UNA SERIE DI SPARATORIE FRENETICHE, INDAGINI E MISSIONI ESPLORATIVE.

UN DIVERTENTE GIOCO A PIATTAFORME. PROTAGONISTA UN POLLO, ALFRED, IMPEGNATO A FRONTEGGIARE UN GRAN NUMERO DI MINACCIOSI NEMICI.

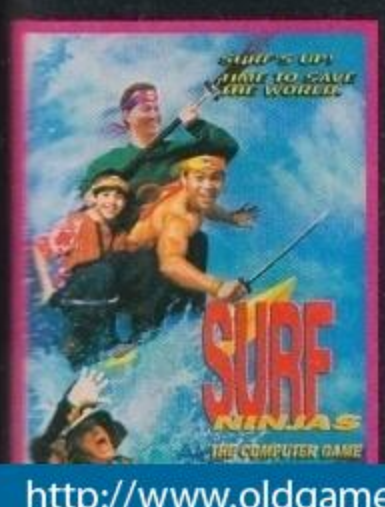


SEMPLICEMENTE UNO DEI PIU' ACCLAMATI GIOCHI DI CALCIO DI TUTTI I TEMPI!

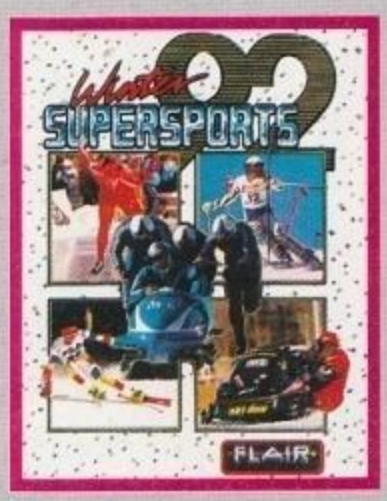




NEI PANNI DI ZOOL, LA PIU' IMPAVIDA DELLE FORMICHE NINJA, DEVI ESPLORARE UNA SERIE DI MONDI, SBARAZZANDOTI DI UN NUMERO INIMMAGINABILE DI OSTACOLI.



ISPIRATO AD UNO DEI FILM PIU' ATTESI DELLA STAGIONE CINEMATOGRAFICA, PROPONE LE AVVENTURE DI UN GRUPPO DI RAGAZZI, VERI E PROPRI MAESTRI [illegible]INJA.



INSIEME OTTO DIFFERENTI SPECIALITA' INVERNALI, TRA CUI: LA DISCESA LIBERA, LO SLALOM GIGANTE, IL BOB E IL PATTINAGGIO DI VELOCITA'.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAXI TRICKS

Avete presente "le ultime parole famose"? Qualche mese fa, esattamente nel numero 59, promisi che avrei curato questa rubrica con maggiore interesse, cercando sempre nuovi cheat e tips, purtroppo così non è stato e me ne dispiaccio... comunque d'ora in poi vi garantisco che le cose cambieranno! Per un futuro migliore votate TMB! Ok, mi sono lasciato prendere dal clima pre-elettorale, scusatemi. Prima di passare alle gabole vorrei fare un appello: per favore smettetela di spedire le mosse e le fatalities di Mortal Kombat, non se ne può più!

DOOM

Il gioco più sensazionale degli ultimi tempi richiede uno stomaco ed un tempismo da paura, credo quindi che qualche sano cheat da inserire durante il gioco non vi farà affatto male, anzi...
iddqd - Una certa "Modalità Dio"...
idkfa - Armi al massimo e armatura al 200%
idchoppers - Vi permette di usare la sega circolare, che bella la poesia...
iddt - incrementa il dettaglio della mappa.

CANNON FODDER -AMIGA-

State diventando pazzi nel tentativo di far fuori tutti quei dannati soldatini? Provate questo interessante tips: salvate con il nome JOOLS e, incredibile ma vero, si attiverà il cheat mode!

Per questo simpatico trucchetto ringrazio Paolo&Luca Tiscione.

ALIEN BREED 2 -AMIGA-

Benché le password siano ormai conosciute da quasi tutti, non ho potuto ignorare il grande numero di richieste da parte di molti lettori. Eccovi quindi tutti i codici di questo capolavoro del Team17.

LIVELLO 2 - 353828
LIVELLO 3 -108383
LIVELLO 4 - 370101
LIVELLO 5 - 982822
LIVELLO 6 - 847464
LIVELLO 7 - 737373
LIVELLO 8 - 928112
LIVELLO 9 - 287364
LIVELLO 10 - 193831
LIVELLO 11 - 090921
LIVELLO 12 - 309383
LIVELLO 13 - 101221
LIVELLO 14 - 103992
LIVELLO 15 - 998112
LIVELLO 16 - 125332
LIVELLO 17 - 091233

Per queste password ringrazio Baldi Vincenzo, Claudio Gaglioti, Paolo & Luca Tiscione.

STARDUST -AMIGA-

Questo stupendo gioco della BloodHouse ha ricevuto moltissimi consensi, ma altrettanti insulti data la difficoltà media di gioco, fortuna che ci siamo noi di TGM ad aiutarvi...

BCQQAAAAAGGN
CCSAQAAAALOD
DDSAQAAAANMN
EDSAQAQTANKM

Soliti ringraziamenti per Baldi Vincenzo.

BRUTAL SPORT FOOOTBALL -AMIGA-

Per tutti i massacratori incalliti, ma non abbastanza da vincere la "league", sono pronti tutti i codici.

LCRRTL01X
TZLFNRMPT

BV12C4R2K
HR59Y62X1

Z701VWR1!
HR5DY92W1

9TLGKRX0F
4WJ5TCLRL

R3PF463QN
V35KJKKKK

HV3!LZRQ5
BL!Y1ZZZZ

7KNBD1555
55HM6FFJJ

55H!DM000
00N5PFQTS

QBCLFRWWW
WW55TDMPL

FCV62H444

44JJKJJJJ

1CTY5NJJY
JJ4835454

GCV022333
33KTJCK66

VJT8!PKKK
KK324W666

!B256D999
99CWBRDDK

SW16PX999
999CQB56DJ

4WYFVR2!8
WYGQRQQQQ

86JY70HHH
HH6964554

F3C5Z5DDD
DD7073!74

Doverosi ringraziamenti a Bernardini Gianfranco.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

JURASSIC PARK
-A1200-

Eccovi tutti i codici di JP, con i quali potrete finalmente vedere tutti i livelli di questo difficilissimo gioco.
PS x gli utenti PC: è perfettamente inutile che mandiate le password relative alla vostra versione di JP, infatti quei gran simpaticoni dei programmatori hanno ben pensato di rendere i codici "mutanti", in parole povere le vostre PW potrete utilizzarle solo ed esclusivamente sulla vostra versione... bella fregatura, eh?
LIVELLO 2 - B5A48352
LIVELLO 3 - E54C67AA
LIVELLO 4 - D5F4AB62
LIVELLO 5 - 95B48B42
LIVELLO 6 - 85A4834A
LIVELLO 7 - 85B48B42
LIVELLO 8 - F54C6FAA
LIVELLO 9 - C57C77B2
LIVELLO 10 - D56C7FBA
LIVELLO 11 - A5149F5A
Dinosaluti (che squallore) a Matteo Fasolato, Baldi Vincenzo e Tatti Vittorio.

WONDER DOG
-AMIGA-

Benché quest'ultimo titolo della Core Design non abbia particolarmente stupito, non sono stati pochi quelli che ci hanno spedito le password per i livelli avanzati, eccovele in tutto il loro splendore (?!?).
LEMONADE
PHARMACY
ULTIMATE
DANIELLE
LUCOZADE
Ma chissà chi dovrò ringraziare... forse Baldi Vincenzo e il sottoscritto? Mah, chi può dirlo?

DISPOSABLE HERO

Fialmente un trucco per questo fantastico shoot'em-up della Euphoria! Meno male che c'e' la Gremlin a questo mondo...
Nello schermo delle opzioni selezionate OPTIONS, quindi settate il livello ARCADE e il volume a zero. Adesso andate negli HI-SCORE, schiacciate il tasto destro del mouse e battete velocemente la parola EUPHORIA. A questo punto punto dovrebbe apparire una nuova opzione chiamata CONFIGURATION, selezionatela e sbizzarritevi.

SYNDICATE
-AMIGA, PC-

Non siete ancora riusciti a finire questo bellissimo gioco dei Bullfrog? Vergognatevi! Vabbè per questa volta vi darò una mano, ma che sia l'ultima, ok?
Appena caricato il gioco digitate come nome della compagnia una di queste frasi:
OWN THEM - Tutti gli stati diventano del vostro colore tranne uno.
DO IT AGAIN - Potrete scegliere in che stato operare senza alcuna limitazione.
ROB A BANK - Un mucchio di bei dollaroni riempiranno le vostre tasche.
MIKES TEAM - Vi dona qualcosa come 100 milioni di dollari (!!!) e inoltre potrete sviluppare tutti i potenziamenti e gli armamenti che più vi piacciono.
MARKS TEAM - Idem come sopra, ma in più il vostro team sarà già armato e potenziato al massimo, inoltre disporrete di tutti gli agenti possibili.
WATCH THE CLOCK - Provate ad indovinare? Il tempo passa ad una velocità smodata...

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
-AMIGA-

Se avete avuto la sventura di comprarlo e non sapete come superare il primo livello, puppatevi queste fantastiche password.
NELSON
PATTIE
MRPLOW
MAGGIE
ZACHARY
Quasi quasi ringrazio Baldi Vincenzo che questo mese ci ha spedito un sacco di trucchi molto interessanti.

SERPENT ISLE
-PC-

Non ne potete più di fare l'Avatar? State cercando disperatamente di finire quest'ennesimo data disk della serie di Ultima? Provate un po' a digitare ENDGAME HISSS.
Se invece non volete rovinarvi il gioco, ma desiderate qualche aiuto in più dovrete scrivere SERPENT PASS; in questo modo durante il gioco, alla pressione del tasto F2 potrete attivare una serie di cheat mode, mentre con F3 disporrete della mappa di gioco con la quale teletrasportarvi dove vi pare e piace.
Un sentito ringraziamento a Mauro "PCMan" Sciortino.

LITIL DIVIL
-PC-

Entrate nella directory dove avete installato il gioco e digitate DIVILseguito da una delle seguenti "gabole" (mi raccomando, rispettate le maiuscole e le minuscole):
KmCiNpOcKeT - Con F1 potrete schippare i livelli
Nicole - Con Shift P potrete camminare attraverso le stanze.
MEAMING - Premete Shift T per ricaricarvi di energia.
Donkey - Premendo T avrete dei tesori extra.
Grumpy - Premendo K usufruirete di chiavi extra.
Mi comunicano dalla regia che è possibile usarli in combinazione, ad esempio: divil Nicole MEANING Donkey (in questa maniera disporrete di più cheat durante il gioco).

ZOOL 2
-AMIGA-

Ma che brava la Gremlin, ci ha spedito un mucchio di trucchetti veramente interessanti, ma bando alle ciance e vediamo di cosa si tratta.
Appena appare la scritta PRESS FIRE FOR OPTIONS digitate uno dei seguenti codici:
CREAMOLA - Vi dona 10 vite
VISION - Vi potenzia con ben 20 vite!
KICKASS - Smart bomb infinite
NAPOLEAN - Attiva il bonus stage alla fine di ogni livello
ALCENTO - Porta la percentuale al 99
OLDENEMY - Ferma il tempo
TOUGHGUY - Invincibilità! Ma state attenti, perché non funzionano con l'elettricità e con i muri protetti dalle punte
SESAME - Livello 1
RONSON - Livello 2
FUNKYTUT - Livello 3
HISSTERIA - Livello 4
MARROBONE - Ferma la pallina nel livello bonus
BUMBLEBEE - Con il tasto return potrete schippare i livelli

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

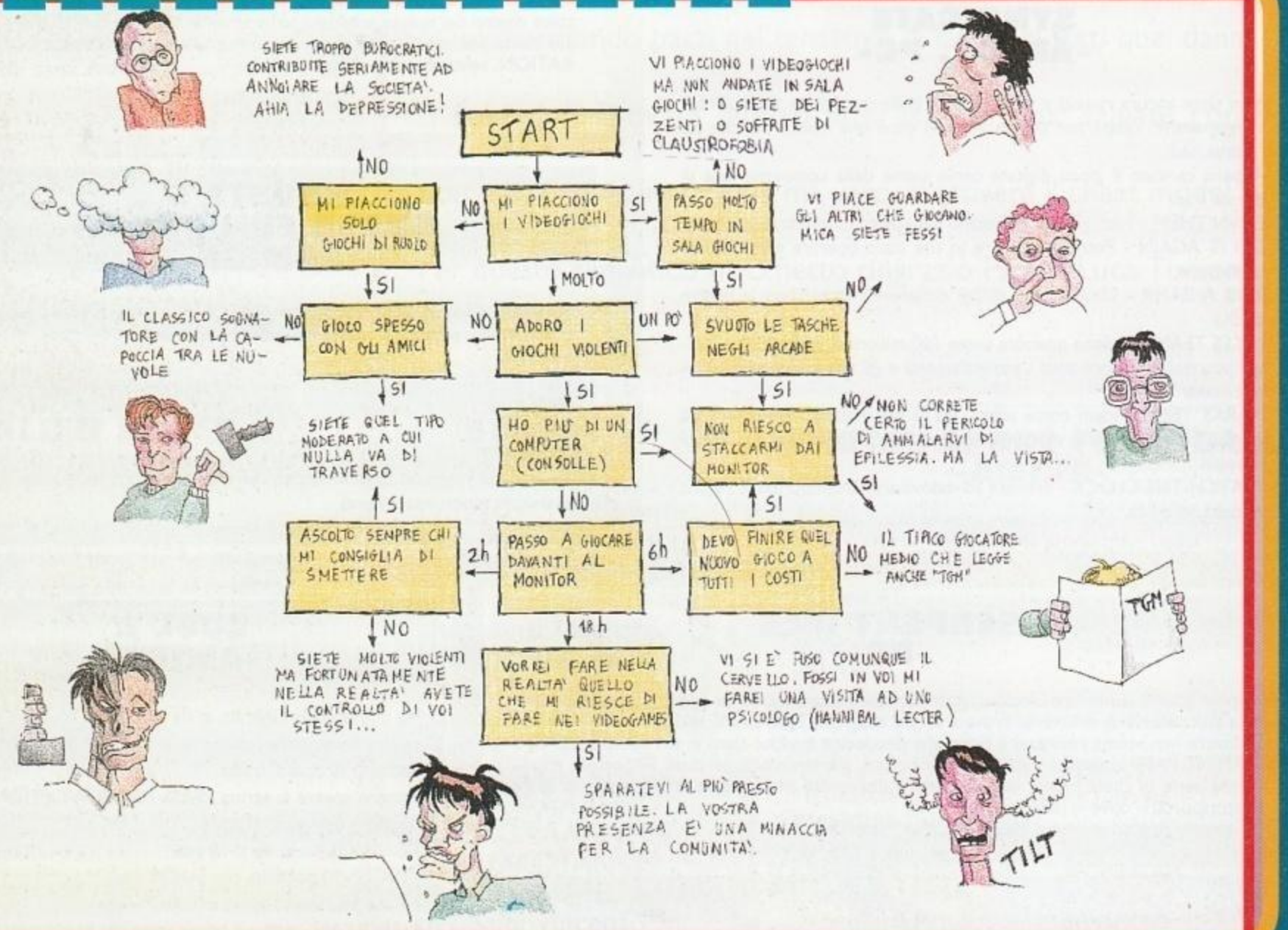
Analizziamoci introspettivamente con

BOVABYTE

ti testa positivo!!!

Stressati per lo studio? Il capoufficio vi mena? Vostra moglie non vi lava i piatti? E allora leggete con attenzione questo numero di BovaByte: grazie ad esso potrete capire che videogiocatore siete e cosa avete sbagliato nella vita.

I TEST di BovaByte
CHE VIDEOGIOCATORE SEI?
Seguite il percorso guidato rispondendo con la massima sincerità. E lo saprete.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nuovo concorso senza premi! (E senza veli!!!!!!!) MISS FONDINO DEL WORKBENCH L'indirizzo è sempre quello

Carissimi lettori di tutto il mondo, ecco a voi il nuovo, fantastico concorso messo in piedi dalle teste vuote e malate dei Bovas: una sgnacchera per l'Amiga!!! Come si fa a partecipare: Si prende una vostra amica, gli si fa una fato, la si digitalizza con uno scanner o un grabber, dopodiché la si converte in formato IFF 256 colori. E poi? E poi la si spedisce a noi, su dischetto. La ragazza più bella avrà l'onore di fare da fondino nel workbench di Dave per un mese. In più quello che l'avrà mandata, verrà celebrato come un condottiero romano nei giorni del trionfo.scuri.

Anche noi abbiamo il nostro angolo postale! BOVA-Mail Ecco dove erano finite tutte le vostre letterine

Ce ne avete spedite un mucchio, e la cosa non può che farci piacere. Di cosa si tratterà mai? Ma è chiaro: delle lettere inviate espressamente a BovaByte! Purtroppo, per un motivo o per l'altro, non abbiamo mai potuto inserirle nella posta di TGM (non ci sembrava giusto approfittare di uno spazio simile a nostro uso e consumo), e così -visto che avanzava dello spazio- abbiamo deciso di rissumerle in una mega-microposta per ringraziarvi tutti. Cominciamo quindi da tutti coloro che hanno deciso di aiutare i criceti di Davide Manzi (il nostro disegnatore ve ne sarà grati per sempre): Jeff Dreyfor (Gorizia), Giuseppe Vadalà (Augusta SR), e anche qualcun altro di cui purtroppo abbiamo smarrito il tagliando (amen). E passiamo così alla periferica inutile dello stesso Jeff Dreyfor di prima, ovvero un telecomando multiuso che permette tra l'altro di trasformare il TV color in un raccoglitore di immondizie (benché guardando certi telegiornali non penso ci sia bisogno di una periferica simile: lo dicevamo che era inutile NdP). La prossima volta, però, regola meglio la luce in entrata della Polaroid. Seguendo quindi un ordine rigorosamente sparso, passiamo a "Ti insaponerai", brano sulla falsa riga di "Ti innamorerai" di Masini, ed opera di quel pazzo di Giampaolo Caruso. Non male, l'avremmo pubblicata se solo Masini non l'avessimo già preso così tanto per il sedere... Marco Orlandi ci ha invece inviato una splendida revisione delle sventure del Sig. Rossi (quello di Bozzetto), dove si trasforma in Hokuto no sig Rossi e picchia chi gli fa tutte le raccomandazioni "la sua canna fumaria è ostruita", "Si faccia cambiare lo scaldabagno"... Curati, va. E già che ci sei, fa curare anche il tuo collega G. Atzori, che ci ha spedito l'incredibile storia di WC Man contro Ken il Guerriero! Giuseppe Castronuovo ci ha mandato la sua versione del "Vaffanculo" masiniano: "sembro un mulo". Ma noi avevamo già pubblicato qualcosa di molto simile, e per di più sempre a sfondo rurale. Più originalità, please. Roberto Pulito ci ha invece inviato tre belle caricature di Sly Stallone, Van Damme e Swatreghe, Swaretzeghe, bhè, quello là (Swartzenegger, imbecilli! NdArnie). Passiamo così ad "Hanno ucciso una prof", revisione dell'assassinio dell'uomo ragno ad opera di Edu '76. Non male, ma gli 883 ci hanno smantecato la fava. Niente male anche "Su e giù per l'orticello", che si prende gioco dei Vernice e che, probabilmente, vedrà la luce della pubblicazione in futuro. Un bel "bravi" dunque a Roberto Conte, Daniele Celani e Alessandro Cavallo, autori della medesima. Luigi Bruzzone ci ha inviato un bel fondino. Archiviato, grazie. Non male neppure "Mucca", parodia di "Brutta" di Alessandro Canino (un altro personaggio sul quale torneremo certamente a soffermarci), l'autore è Gianni Bonetti. Concludiamo quindi con Piero "Piesoft" Fattori e il suo strampalatissimo picchiaduro: bravo bravo, continua così che un posto nel manicomio agrigentino non te lo negherà nessuno...
Bene, per questo mese è tutto, ricordiamo l'indirizzo per chiunque voglia partecipare: BOVABYTE - C/O XENIA - Casella Postale 853 - 20101 Milano.

Ariecco l'angolo del KARAOKE IL VERBO INTRANSITIVO (Jovanotti/Andreis/Moroso/Scaglia/Ciani)

Le canzoni che avevamo ricevuto erano così tante che decidere quale pubblicare è stato davvero faticoso. Ma alla fine l'hanno spuntata quei malati di mente di Alex Andreis e dei suoi amici, che sulle celebri note jovanottiane di "Penso Positivo", hanno concepito questo capolavoro che potrete come al solito cantare in qualche karaoke club. Sempre che, naturalmente, riusciate a procurarvi la base.

Il verbo intransitivo non è passivo, non è passivo
il verbo intransitivo non è passivo, è solo attivo

*Niente e nessuno al mondo potrà fermarmi dal coniugare
niente e nessuno al mondo potrà fermare, fermare, fermare...
E l'acca che fa? Boooh bohho oh
E l'acca che viene e che fa? Bohhh ohh oh
E l'acca che fa? Boooh bohho oh
E l'acca che viene e che fa? Bohhh ohh oh**

Se il verbo è transitivo non vuol dire che è solo attivo
se il verbo è transitivo.... Può essere passivo
Non credo ai professori né tanto meno a quei verbi che
Più di una volta furono pronti a darci brutti voti.
Non credo ai secchioni che si perdono nei libroni
io credo soltanto che tra capire e studiare...
E' meglio copiare asaaaahhh copia copia copia copia!
Chi prende sufficiente è un gran pezzente, un gran pezzente
se prendi più di buono m'incazzo e tuono, m'incazzo e tuono

RIPETE DA * A **

Uscire dalla propria classe per andare a fare Inglese
guardare nella fotocopia... Quante pretese!
E i tuoi ti aspettan fuori per farti veder le stelle
e poi avere i lividi sulla tua pelle... Sulla tua pelle
Il verbo intransitivo non è passivo non è passivo
il verbo intransitivo non è passivo è solo attivo

RIPETE DA * A **

La storia la matematica l'Italiano la geometria
me è la grammatica, la grammatica... La zozzeria!
Io credo che nella nostra classe esista solo una gran pazzia
che passa dalla nostra scuola e arriva fino in segreteria
passando dalla preside per la sua vice e i nostri proffe
arriva nel libretto di un alunno che va avanti
nonostante la sua sfiga

Il verbo transitivo non è passivo è solo attivo
spero prometto e iuro, vogliono sempre infinito e futuro.

RIPETE DA * A **

TRAN-SI-TI-VO
TRAN-SI-TI-VO
E l'acca che fa? Boooh bohho oh
E l'acca che viene e che fa? Bohhh ohh oh
E l'acca che fa? Boooh bohho oh
E l'acca che viene e che fa? Bohhh ohh oh

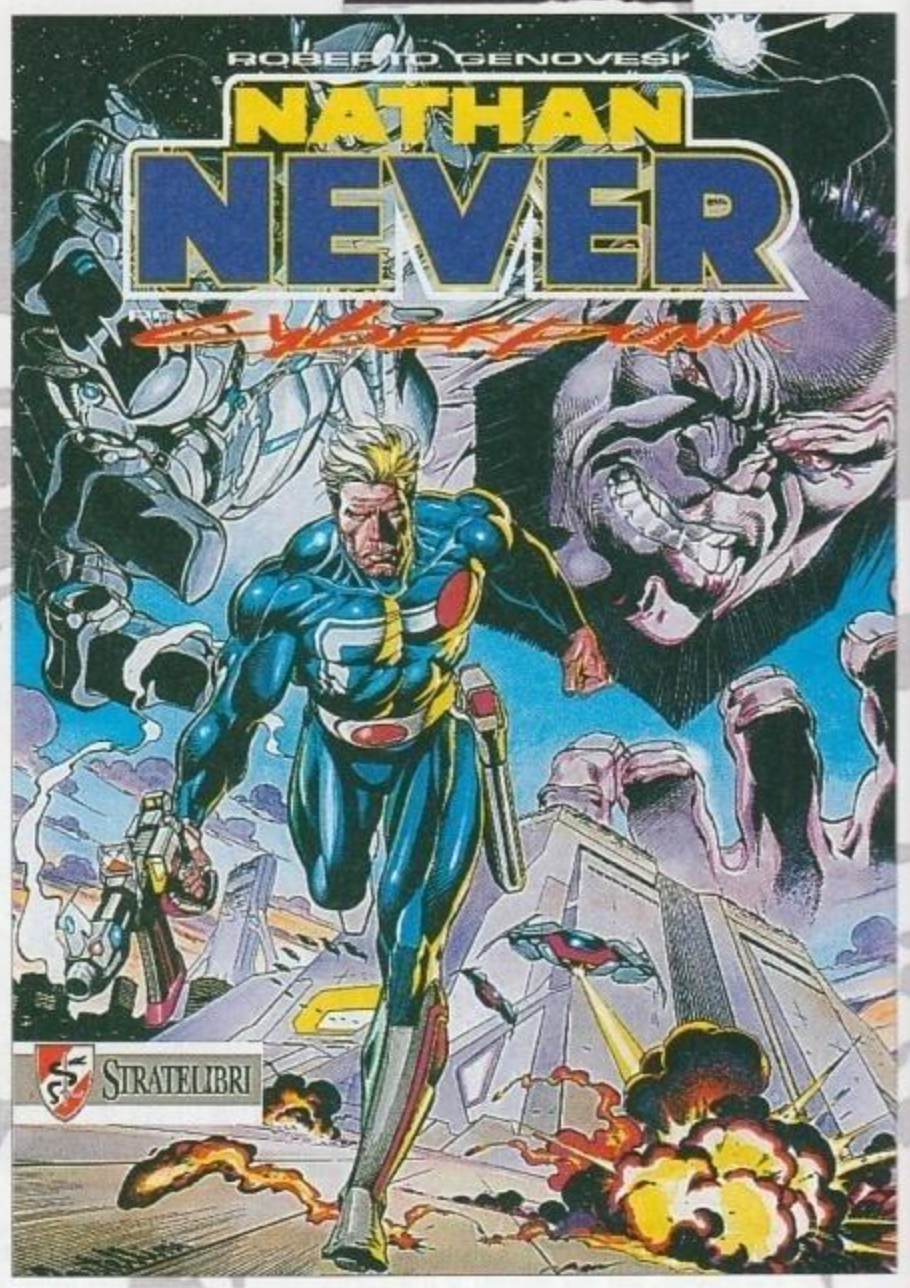
La storia la matematica l'Italiano la geometria
me è la grammatica, la grammatica... La zozzeria!
La storia la matematica l'Italiano la geometria
me è la grammatica, la grammatica... La zozzeria!

Non male, davvero non male. L'unica cosa che posso consigliarvi, cari "Scioperadi par el Latino", è di non farvi mai trovare da Lorenzo Cherubini, che se dovesse leggere quanto precede, molto probabilmente, vi inceneririebbe all'istante (e avrebbe pure ragione). In ogni caso, complimenti per l'originalità: la grammatica italico-latina non era certo un argomento facile sul quale scrivere un brano demente (non avete però ancora sentito "Lo spazio Vettoriale"... NdBalzak)

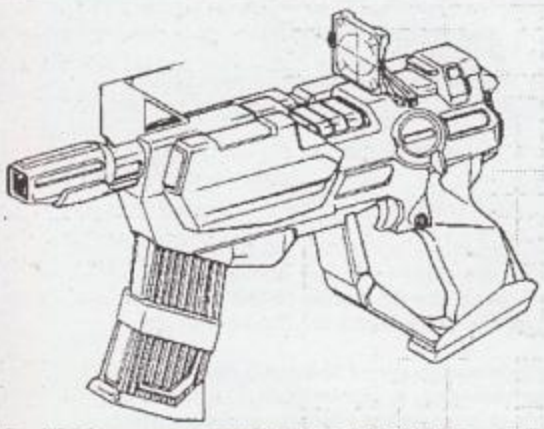
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

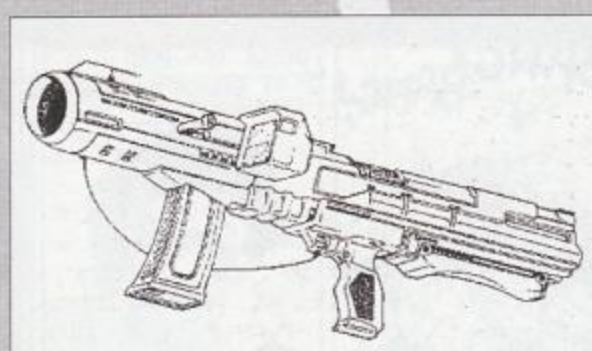
Protagonista assoluto per questo mese è Nathan Never, il supllemento per Cyberpunk che tanto stavamo aspettando. Anche se con un po' di ritardo, il modulo è finalmente uscito, per la gioia di tutti gli appassionati lettori dell'eroe bonelliano.
Andrea Fattori

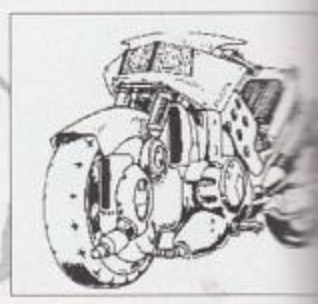


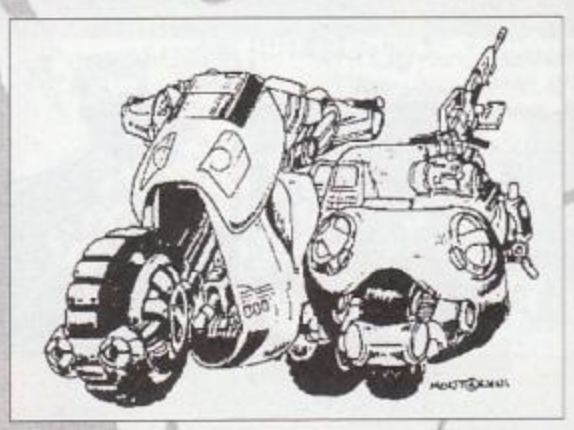
Ne abbiamo già parlato, è vero, quasi un anno fa. Ma all'epoca si trattava solo di un'intervista con l'autore del gioco, Roberto Genovesi, all'interno della quale avevamo dato alcune informazioni di fondo su come sarebbe stato il prodotto. Da allora di acqua sotto i ponti ne è passata parecchia, e il progetto Nathan Never ha subito un discreto numero di variazioni (prima tra tutte, la data di uscita, che originariamente doveva rientrare nel 1993). Ora, con il prodotto finito sotto gli occhi, possiamo finalmente vedere se è valsa la pena di aspettare qualche mese di più...
Innanzitutto, anche se ormai sarete stufi di sentircelo ripetere, Nathan Never non costituisce un Gioco di Ruolo a sé stante, bensì un'espansione da utilizzare unitamente a Cyberpunk 2020, sempre della Stratelibri. Questo, tradotto in parole povere, significa che se volete giocare dovete comprare anche il manuale di Cyberpunk (non che sia un male: si tratta di uno dei migliori titoli in circolazione!). Questa decisione, che ha visto concordi sia Genovesi e i tre sceneggiatori di Nathan, sia la Stratelibri, nasce dalla consapevolezza che ideare e scrivere un sistema di regole "ex-novo", originale


Fucile Leggero CONNERY SATELLITE

e funzionante (non, quindi, una copia di sistemi già esistenti), sarebbe stato un lavoro veramente molto complesso, e che tanto valeva sfruttare qualcosa di già esistente, la cui qualità è stata attestata da migliaia di giocatori. Naturalmente questa scelta significa anche un aumento delle vendite del gioco base (tra l'altro già andato in ristampa), ma in fondo ognuno butta acqua al proprio mulino.
Il modulo - ben 144 pagine di informazioni e ottimi disegni - si apre con una stupenda copertina di Claudio Castellini, secondo molti il migliore lavoro della sua brillante carriera. A differenza di quanto avviene solitamente, Castellini si è occupato anche di colorare personalmente l'illustrazione, e bisogna ammettere che il risultato è stato davvero buono. Il materiale informativo, quindi, mette subito l'accento sulla presenza di nuove classi di personaggi: l'Agente Alfa (Nathan Never, per fare un esempio), il Tecnico Alfa (Sigmund Baginov), il Trooper (combattente con esoscheletro corazzato) e il Pilota Interplanetario (indovinate un po'...). Questo, naturalmente, non significa che si debbano abbandonare le classi di personaggi più classiche, quelle comprese all'interno di Cyberpunk; semplicemente, in questo modo, è possibile ricreare in maniera più fedele l'atmosfera tipica del fumetto, permettendo ai giocatori di rivivere le avventure dello stesso Nathan Never (così come avevamo suggerito già per Dylan Dog e Martin Mystère, entrambi realizzati dalla DaS, il Master può leggere il fumetto prima dei giocatori e, in caso lo ritenga opportuno, può utilizzare la storia per dare vita a uno scenario di gioco). La presenza di queste nuovi classi comporta anche l'aggiunta di ulteriori abilità e, quindi, la presenza di una nuova scheda, che mantiene comunque la struttura di base di quella utilizzata per Cyberpunk.
Un altro importantissimo argomento, che viene trattato all'interno del modulo, è la tecnologia. Quest, infatti, presenta alcune differenze piuttosto sostanziali tra il mondo descritto da Cyberpunk (quindi, quello dello scrittore Gibson) e l'ambientazione di Nathan Never. Le armi, in particolare, sono estremamente diverse, sia come potenziale distruttivo che come struttura, con un arsenale molto più futuristico e letale per gli Agenti Alfa. Sempre parlando di tecnologia, un atro punto dove troviamo delle sostanziali differenze è quello che riguarda i mezzi di locomozione: in particolare, in Nathan Never sono disponibili veicoli molto più avanzati, il più delle volte capaci di volare a basse quote, anche per tratti molto lunghi. Per rendere meglio questa differenza, all'interno del modulo è stato inserito anche un capitolo interamente dedicato ai combattimenti tra veicoli (tratto dal modulo americano "Maximum Metal", sempre della Talsorian), grazie al quale gli scontri assumono connotazioni più realistiche e precise? naturalmente non manca un nutrito elenco di mezzi, armamenti e sistemi elettronici, con tanto di prezzi e dati di combattimento.
Ma, senza dubbio, lo spazio maggiore (sempre restando in tema di tecnologia) viene lasciato agli esoscheletri potenziati, delle vere e proprie tute da combattimento, che permettono di trasformare un pilota allenato in un'inarrestabile macchina da guerra. Oltre a una completa descrizione dei modelli disponibili, alcuni dei quali totalmente inediti, troviamo dati estremamente precisi e dettagliati per gestire gli scontri, con tanto di scheda creata appositamente per inserire i dati dell'esoscheletro. In pratica, questa sezione viene ad assumere la tipica connotazione da "gioco all'interno del gioco" che nella versione classica compete al cyberspazio, molto limitato e ristretto all'interno del mondo di Nathan Never. Una volta presa confidenza con questo sistema di combattimento, i giocatori possono anche decidere di utilizzarlo come gioco di strategia, totalmente avulso dal Gioco dal Ruolo, l'ideale quando si ha poco tempo a disposizione e nessuna avventura pronta.
Chiude il discorso tecnologia un capitolo dedicato allo spazio, altro argomento che presenta differenti sfaccettature nei due mondi di gioco. Anche qui non manca un rapido sistema di combattimento, creato per gestire scontri tra due o più navicelle.
Come promesso, tutti i personaggi principali della saga vengono presentati con tanto di scheda di gioco (anche se, personalmente, ne sconsigliamo l'utilizzo come personaggi giocanti) e ottime illustrazioni di Paolo Parente. Alcune delle figure descritte potranno sembrare, in questo momento, di scarsa importanza all'interno del mono di Nathan


Lanciarazzi Antisommossa MOFFIN Inc. "BAAL"

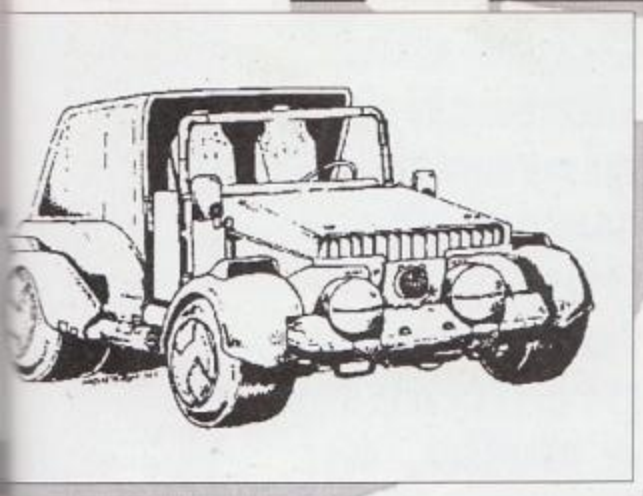


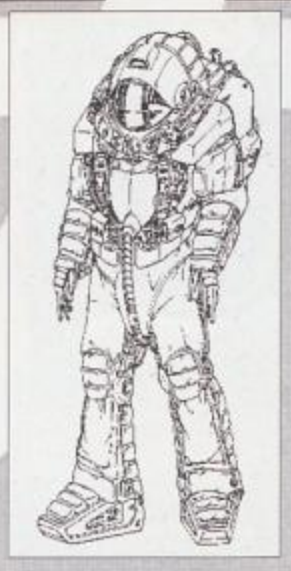


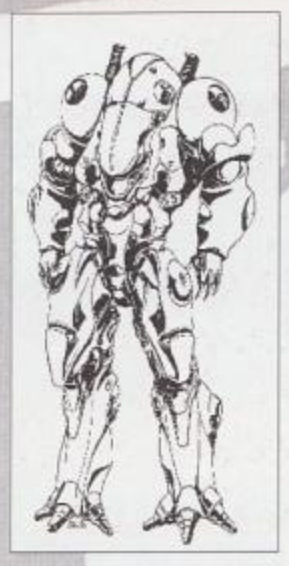
http://www.oldgamesitalia.net/

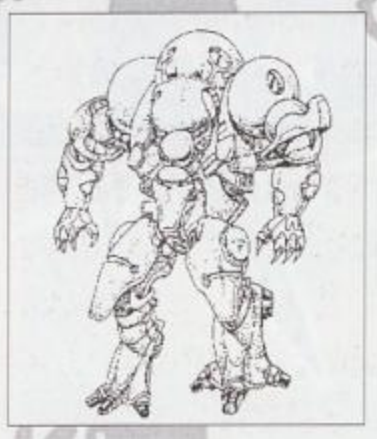
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/









Never, ma molto probabilmente diventeranno fondamentali in un prossimo futuro.
Per finire, ultime ma non ultime, non potevano certo mancare le avventure introduttive, due per la precisione, che daranno ai giocatori la possibilità di sperimentare le regole e scoprire il mondo, magari facendo anche conoscenza con qualcuno dei loro eroi...
Concluso l'esame del modulo, passiamo a qualche considerazione di carattere più soggettivo. Innanzitutto è chiaro che il prodotto rappresenta un "must" (ovvero, qualcosa di imperdibile) per tutti gli appassionati dell'avventuroso Agente Alfa, sia che abbiano il "vizio" del Gioco di Ruolo, sia che cerchino semplicemente materiale da collezione. Un altro discorso va fatto invece per coloro che non seguono le avventure di Nathan Never. Il mondo proposto, rispetto a quello del Cyberpunk tradizionale, è molto più luminoso e fantascientifico, punteggiato da forti influenze nipponiche (Akira, per citare una fonte), e con un'ambientazione a largo respiro. Questo significa che, se i racconti di Gibson (e quindi il gioco a loro ispirato) presentano situazioni sempre pervase da un'atmosfera tetra e malinconica, con l'attenzione incentrata sui soprusi delle megacorporazioni e sul cyber-spazio, Nathan Never offre la possibilità di giocare qualsiasi tipo di avventura, dal viaggio nelle terre inesplorate fino allo scontro con una razza aliena, permettendo di attingere a qualsiasi fonte per la creazione di avventure. Questo da un lato si traduce in una maggiore varietà di gioco e di situazioni, dall'altra in un minore realismo.
In definitiva, se siete appassionati del fumetto o, comunque, vi piace sbizzarrire la vostra fantasia quando giocate, Nathan Never è l'ideale. Se invece amate il realismo, vi conviene dirigervi sul Cyberpunk tradizionale (Cyberpunk 2020 o Gurps Cyberpunk). A voi la scelta.

NOVITÀ

Un discrto numero di uscite attendono tutti gli appassionati di GdR. Dalla DaS di Firenze, produttrice di Gurps, Dylan Dog e Vampiri, troviamo una nuova ambientazione per il sistema universale, Gurps Space. Si tratta naturalmente del materiale per giocare campagne fantascientifiche, dove potrete dare libero sfogo alla vostra voglia di solcare lo spazio e combattere alieni. Mia è la Vendetta rappresenta invece la nuova avventura per Dylan Dog, mentre Succubus Club contiene un'ambientazione e degli scenari per Vampiri. La novità principale è comunque Car Wars, il gioco di combattimenti stradali della Steve Jackson, di cui avremo modo di parlare in maniera più approfondita nei prossimi mesi.

Dalla Stratelibri arrivano invece il già annunciato Atlante di Lovecraft, Pan Tang - L'Isola dei Demoni, modulo geografico per Strombringer, dedicato al fulcro del Caos e della perversione, Il Dungeon della Morte, un divertentissimo compendio di trappole da utilizzare nelle proprie campagne, con una grafica davvero eccellente, e la ristampa di Cyberpunk 2020.
Sembra, invece, che per Advanced Dungeons & Dragons sarà necessario attendere ancora un po' di tempo (alcuni parlano di Aprile, altri addirittura di Giugno). Vi faremo sapere qualcosa appena possibile.

M.B. 1994

All'interno dell'articolo sul Salone del Giocattolo, avrete sicuramente notato la mancanza della M.B., vero e proprio colosso mondiale del mercato ludico. Il motivo è che, così come altre ditte, anche la M.B. aveva deciso di non prendere parte alla manifestazione, e non siamo riusciti a recuperare in tempo il materiale riguardante le uscite futuro. Comunque, rimediamo subito!
La prima novià è costituita dai "Puzzle Pazzi", overo una variante di uno dei passatempi più giocati del mondo. In realtà troviamo tre collane diverse, ciascuna con delle caratteristiche peculiari: il "Puzzle più difficile del mondo" è composto da pezzi con disegni sul fronte e sul retro, in modo da renedere l'impresa ancora più complessa del normale; il "Puzzle parlante" raffigura una vignetta umoristica, costituita da quattro tasselli. Il problema è che i tasselli sono intercambiali tra loro, quindi bisognerà usare il cervello per dare un senso al tutto; infine, gli "Incroci" raffigura un affollato quartiere, composto da nove zone, anche questa volta intercambiali. Per riuscire a venirne a capo, sarà necessario seguire le indicazioni dei cartelli stradali.
Nel campo dei ridimensionali, troviamo la già annunciata nuova edizione di Heroquest (già disponibile), con nuove avventure. Il materiale contenuto è comunque identico a quello presente nella vecchia edizione, quindi non è consigliato a coloro che già la possiedono. Come espansioni, troviamo invece I Maghi di Morcar, con scenari e miniature. In arrivo anche la Leggenda i Zargon, una nuova versione di Heroquest, dove il ruolo del Mentore viene svolto direttamente da un nastro preregistrato.
Passando ai classici giochi da tavolo, la prima novità è Explosion!, di cui sentirete presto parlare. Si tratta dell'ennesimo gioco a squadre, senza un vero limite di partecipanti, dove bisogna rispondere al maggior numero di domande entro un minuto. Sempre in argomento, troviamo due espansioni per Trivial Pursuit, dedicate rispettivamente alla cucina e all'Italia, entrambe con 600 nuove domande. Da segnalare anche la nuova edizione di Twenty Question, un gioco che ha già riscosso le simpatie di un vastissimo pubblico e che ha tutte le carte in regola per tornare in testa alle classifiche di vendita.

Un discorso a parte merita Star Trek - The Next Generation che, sfruttando la recente idea dei giochi con videocassetta, offre la possibilità di entrare nell'atmosfera di una delle più grandi saghe televisive e cinematografiche di tutti i tempi (aspettatevi una recensione completa al più presto!).

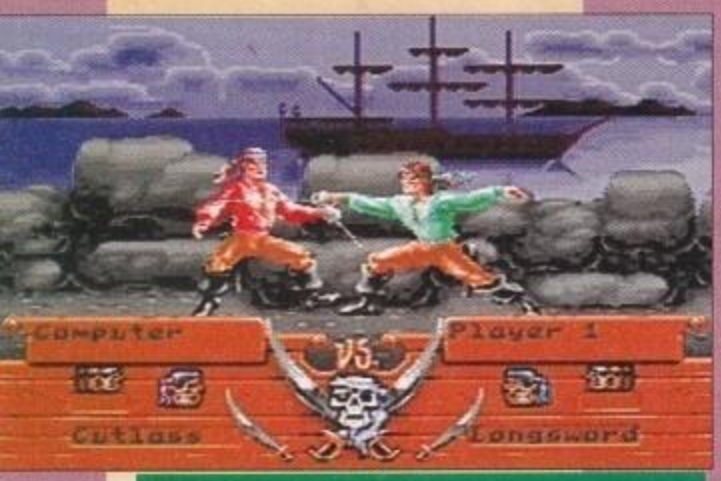
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Console Mania

Dopo una fantastica giornata a Lucca dove non funzionava praticamente nulla, mi tocca scrivere, schivando le frustate di Max, l'ennesimo e malefico angolino delle console.

Mi devo (e vi dovete) rassegnare... anche questo mese dovrete sorbirvi il mio Consolemania corner, siete contenti vero? Suvvia non fate quelle facce, sorridete alla vita, gioite con me... va bene, va bene, stavo scherzando.
Partiamo subitissimamente con le novità per il simpaticissimo, bellissimo, dai, dai, giochiamo! SuperNESNintendoFamicom.
Vi sembrerà strano, ma questo mese è uscito un nuovo e originalissimo beat'em-up! Evidentemente il mercato ha ancora bisogno di questi stimolanti e innovativi prodotti... questa volta hanno comunque deciso di sfruttare una licenza, si tratta di Bastard, famoso manga attualmente in pubblicazione anche qua in Italia. Diciamo quindi che come picchiaduro



Pirates Gold non è un gran gioco, ma può esaltare i più nostalgici.

presenta qualcosa di innovativo rispetto ai concorrenti, ma siamo ben lontani da poter raggiungere il livello qualitativo di Street Fighter II, insomma un titolo carino e nulla più.
Sullo stile di F-Zero troviamo Battle Cars, che molto intuibilmente propone un'autentica battaglia a suon di missili e speronate. Graficamente si presenta abbastanza bene con grande uso di effetti rotea e zoomma, peccato che lo scrolling ogni tanto abbia dei pro-

A qualche mese di distanza il primo Dune appare anche per MegaCD.

Il grande Wolfenstein 3D è stato convertito egregiamente anche per SuperNes

blemi, dovuti più che altro al cattivo uso del Mode7; il gioco in sé stesso è comunque molto carino, eliminare gli avversari a suon di mine e infilandogli arpioni nelle gomme è una cosa molto gratificante (ci vorrebbe una macchina del genere per affrontare egregiamente il traffico qua a Milano).
Adesso per l'angolo del nostalgico vi presento un gioco che ha fatto storia, qualcosa di veramente stupefacente, un mito dell'epopea videoludica, un... insomma LUI, Choplifter, nella sua terza reincarnazione! Come sarebbe a dire "che cos'è Choplifter?", ma insomma dove siete vissuti in questi ultimi dieci anni, su Giove? Improbabile visto che si tratta di un pianeta parecchio "gassoso".
Ho capito, vi illuminerò io. Si tratta di un mitico giochillo in cui interpretavate il ruolo di un elicottero, beh, più che altro di un pilota di elicotteri che si prodigava nel salvare poveri prigionieri dalla furia devastatrice del nemico (mi piace esaltare la narrazione degli eventi!).
Purtroppo per riuscire nell'impresa dovrete farvi strada tra una selva di proiettili e nemici di vario genere sempre più grossi e cattivi... come vedete non è che ci sia tutta questa varietà, sono dell'opinione che bisognerebbe darci un taglio con 'sti seguiti, almeno introducessero qualcosa di veramente innovativo...

A proposito di titoli originali e innovativi vorrei parlarvi di Joe & Mac 3, gioco che ho dovuto addirittura recensire sotto tortura di Alex (secondo caporedattore infame&crudele); potete immaginare il mio entusiasmo, infatti il gioco è rimasto sempre uguale ai precedenti episodi, solo che i programmatori hanno tentato di farlo diventare un mezzo RPG.
Il risultato? Lasciamo stare, che è meglio.
Dimentichiamo questi bassi tentativi commerciali e dedichiamoci a qualcosa di più esaltante, un gioco che ha fatto impazzire Marco (e ce ne vuole), tale Lucia, Loffia, Lufia o come diavolo si chiama! In sostanza si tratta di un RPG realizzato in puro stile giapponeggiante, con tanto di personaggi superdeformed e mostri di dimensioni ciclopiche.
L'aspetto grafico è degno di una simile produzione, ma i veri punti di forza sono l'eccezionale giocabilità e le potentissime magie "finedimondo" veramente molto sceniche. Uno di quei giochi che non mollate fino a quando non lo

State vedendo una delle prime immagini del nuovo gioco dell'ex socio dei Reflections, bello eh? La conversione per Amiga non è da escludersi...

portate a termine.
Se invece siete amanti del sadomaso provate Space Ace, uno di quei giochi di cui non si riesce proprio a capirne l'utilità. Evidentemente i produttori hanno pensato di sfruttare il nome proprio per vendere qualche copia e portarsi a caso lo stipendio, perché il gioco è una di quelle ciofechezze pazzesche che non consiglierei di giocare neanche ad un bambino grasso (ovvero il mio peggior nemico).
Meno male che a tirarci su il morale (non riesco più a controllarmi, le rime mi saltano fuori senza controllo) ci pensa Twin Bee II, che nonostante non abbia proprio nulla a che fare con il primo episodio (uno shoot'em-up, comunque ben realizzato), risulta incredibilmente accattivante e assai giocabile. Molto, ma molto ben realizzato, dovrebbe servire di lezione a quelle software house che sfruttano licenze a tutto

Si, è proprio Road Rash sui pattini (Skitchin' per Megadrive).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' proprio lui, l'attesissimo Microcosm per CD32.

Il tenerosissimo Twin Bee II (SuperNes).

Bastard, storia di un ennesimo beat'em-up.

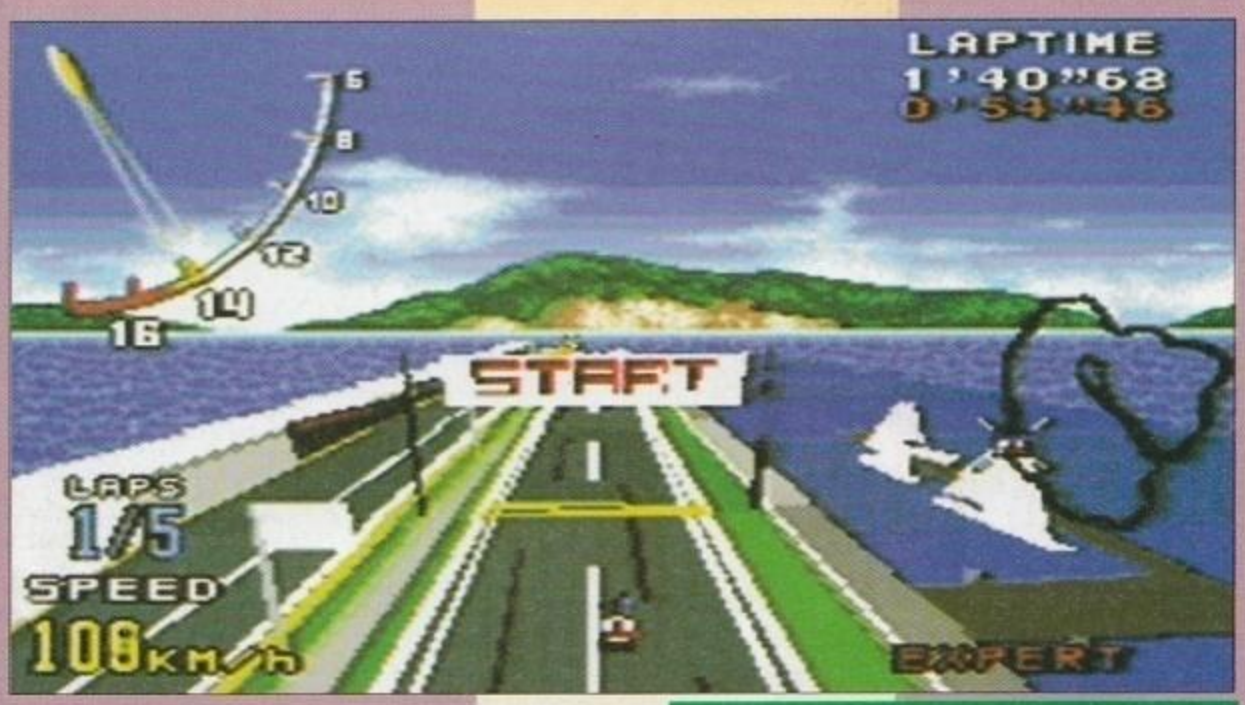
spiano senza nessuna cognizione di causa.
Ok, adesso che mi sono sfogato possiamo proseguire. Molti di voi conosceranno bene Wolfenstein 3D, uno dei primi giochi a presentare una visuale 3D soggettiva in full-motion, accompagnata da tonnellate di carne pronta ad essere riempita di piombo bollente! Questa si che è cattiveria! Adesso anche i possessori di SuperNes potranno divertirsi con questo bellissimo gioco, peccato sia ormai superato da quel capolavoro assoluto di Doom, ma per quest'ultimo dubito ci siano possibilità di conversione, almeno fino a quando non uscirà il Project Reality (questa è

Questo Terminator non sfrutta proprio le capacità del MegaCD (e si vede!).

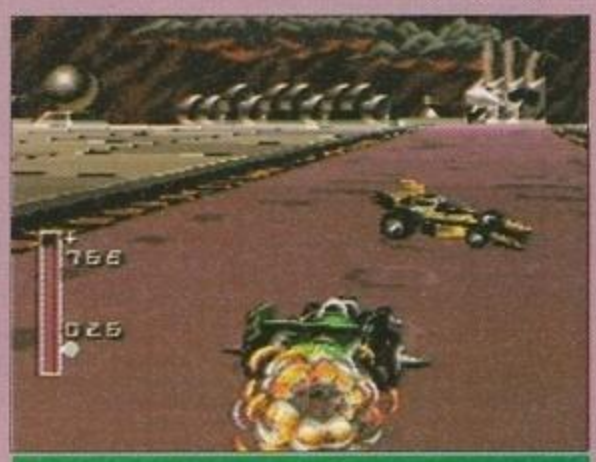
Ecco una spettacolare immagine di Flink, come s'intuisce dallo stile grafico l'autore è lo stesso di Lionheart. Adesso passato alla Psygnosis.

un'altra storia e avremmo modo di riparlarne, prima o poi).
Dopo questa parentesi violenta, passiamo a qualcosa di più calmo e rilassante, uno sport per gente con le palle, il calcio! Come potete ben immaginare quest'anno verranno lanciati decine di giochi di calcio, molti dei quali si limiteranno a sfruttare il fattore "mondiali", fortunatamente non sembra questo il caso di Kick Off 3; avrete infatti già letto la preview quindi non sto a ripetermi, vi dico solo che la versione SuperNes è davvero molto giocabile e decisamente ben realizzata, sicuramente uno dei migliori giochi di calcio mai apparso su questa console.
E per questo mese è tutto, arrivederci al pros... mmmh, dimentico qualcosa? E' vero, devo ancora parlarvi del Megadrive, mi sembrava di aver finito troppo presto...
Mi dispiace, avrei voluto anch'io finirla qui, ma cosa ci volete fare, la vita è un sogno o i sogni aiutano a vivere meglio? Ma vedi d'andartene sarà la vostra risposta e non vi posso dar torto, quindi proseguiamo con il Megaciddo.
Il primo titolo per CD di questo mese è Dune, conversione della versione PC con un sacco di animazione raytracizzate per la gioia dei vostri occhi, peccato che il MegaCD non possa mostrare più di 16 colori per il full-motion.
Altro "titolone" del mese è Terminator, uno dei tanti giochini che sfruttano in modo a dir poco urfido le capacità del MegaCD; nonostante la presenza di scene d'intermezzo prese direttamente dal film, la qualità media di questa produzione lascia parecchio a desiderare, una di quelle licenze veramente sprecate...
Per Megadrive invece abbiamo un "fantastico" Normy's Beach -Babe-O-Rama-, un giochino totalmente demenziale, con un protagonista assolutamente sfigato; graficamente non è un granché e anche come giocabilità non si annovera certo tra i migliori plartform per la console Sega.
Altro titolo discreto è Pirates Gold, trasposizione della versione per CD32; come conversione è ok, manca infatti solo l'introduzione animata, ma il gioco in sé stesso che dopo un po' tende a diventare discretamente noioso, ormai ha fatto il suo tempo.
Invece per la serie "non se ne può più", eccoci ancora a parlare di Prince of Persia, gioco che ormai mi esce letteralmente dalle orecchie, qualcosa di un po' più nuovo proprio non lo si poteva fare, vero?
Tanto per restare in tema di giochi bruttini vi comunico che è uscito Skitchin', ovvero una specie di Road Rash sui pattini, con un pessimo scrolling e una giocabilità appena accettabile, l'unica cosa divertente è la possibilità di far investire il protagonista del gioco da camion e macchine in corsa, lui si fa un male assurdo, però voi vi divertite un casino... non c'è che dire, un gioco molto educativo.
Scommetto che a questo punto vi verrà un micidiale dubbio, non è che i giochi per Megadrive tendano ad essere sempre più inferiori a quelli per SuperNes? La risposta sembrerebbe decisamente affermativa, peccato che questo mese vi sia un gioco che fa la differenza, uno di quelli che fa rodere d'invidia anche i pciisti e gli amighisti più incalliti, naturalmente sto parlando di Virtua Racing. Dopo mesi di attesa il grandiosissimo gioco di guida della Sega è stato convertito, tra lo stupore e l'incredulità generale, per Megadrive; il miracolo è stato possibile grazie all'inserimento di un potente DSP in grado di masticare centinaia poligoni come caramelle, tanto che è possibile giocare in due CONTEMPORANEAMENTE grazie allo split screen! L'unica cosa negativa è l'impossibilità di utilizzare il mitico volante vibrante, con tanto di cambio, ma del resto i costi sarebbero decollati fin troppo (già adesso la cartuccia è una delle più costose che siano mai apparse su Megadrive).
E con questo, tra gli applausi del pubblico (ma quale?), vi saluto e vi aspetto al mese prossimo per un altro Consolemania show! Via con la sigla di chiusura...

Mirko "TMB" Marangon



Guardatelo, è proprio LUI, il mitico Virtua Racing, solo ed esclusivamente per Megadrive.



Che bello speronare le macchine con degli arpioni ENORMI! (Battle Cars per SuperNes).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE Music machine

NIRVANA IN CONCERTO... POTEVA ESSERE L'ULTIMO!

Palatrussardi di Milano, Venerdì 25 Febbraio.
Curt Cobain e compagni si esibiscono per la seconda data milanese della loro fortunata tournee mondiale davanti a circa novemila spettatori... Una settimana più tardi il misterioso cantante della band di Seattle viene ricoverato d'urgenza a Roma, dove era in visita, in gravissime condizioni e in coma, per riprendersi comunque qualche giorno più tardi. Visto che le cose sono poi fortunatamente andate per il verso giusto (per quanto mi riguarda, invece, è proprio da quello stesso fatidico venerdì che sono finito anch'io "in coma", il problema è che non mi sono ancora del tutto ripreso...), lasciamo da parte spiacevoli incidenti e parliamo del concerto... Concerto che è stato da molti criticato per la sua brevità (un'oretta abbondante), ma che ha comunque visto i Nirvana in discreta forma, non particolarmente predisposti a un contatto eccessivo con lo scalmanato pubblico (ne ho date e ne ho prese di tutti i colori, sotto il palco...), ma comunque protagonisti di uno spettacolo musicalmente più che accettabile, almeno per quanto il mio stato d'animo non troppo brillante potesse permettermi di apprezzare. Il concerto ha alternato pezzi di Nevermind e dell'ultimo In Utero, con sporadici richiami a Bleach, fra le più "sentite" Rape Me, Heart Shaped Box e naturalmente Smell like Teen Spirit, le meglio riuscite, almeno a mio avviso, Come as you are e Lithium.

Max

TIMORIA IN CONCERTO MILANO 14/03/94

La musica italiana sta (fortunatamente) vivendo in questi ultimi anni un progressivo e interessante processo di rinnovamento. I gruppi emergenti abbracciano stili e generi differenti e lontani dalle tipiche melodie "latine": il nuovo rock italiano, ad esempio, ormai regge brillantemente il confronto con quello tradizionalmente proposto dagli artisti stranieri. I TIMORIA sono tra i rappresentanti più validi dell'attuale scena rock: benchè ispirati alle grandi band che hanno fatto la storia della musica, i TIMORIA presentano comunque una propria e originale identità artistica. Nati nel 1985 come Precious Time, si sono fatti conoscere grazie ad una serie di ottimi singoli fino all'anno del grande esordio, il 1990, con la pubblicazione del loro primo LP, "COLORI CHE ESPLODONO", prodotto da Gianni Maroccolo (ex bassista dei Litfiba). Il secondo album "RITMO E DOLORE" e il successivo "STORIE PER VIVERE" li hanno confermati come uno dei gruppi migliori del panorama musicale italico. La collaborazione con LIGABUE, con il quale i TIMORIA hanno suonato nel corso del "Lambrusco e Popocorn Tour", li ha fatti conoscere ad un pubblico più vasto e con il nuovo album "VIAGGIO SENZA VENTO" si è assistito alla loro definitiva consacrazione. Il loro quarto lavoro infatti, oltre ad essere musicalmente trascinante, può contare su una serie di testi particolarmente curati e affascinanti, uniti tra loro da un unico filo conduttore. Ogni brano infatti rappresenta un tassello di un mosaico che altro non è che la storia di Joe, un ragazzo in fuga dalle brutture della società e alla ricerca di sé stesso: un viaggio che lo porterà in Oriente e che ne segnerà la rinascita spirituale. Il 14 Marzo la sottoscritta e il mitico Alby hanno avuto la fortuna di poter assistere al concerto della band bresciana tenutosi a Milano: una performance ricca di energia che mi ha veramente entusiasmata. Il gruppo sul palco rivela una professionalità strabiliante: il cantante Francesco Renga, nonostante l'acustica non propriamente perfetta del Rolling Stone, riesce a fare miracoli grazie alla sua splendida e potente voce. Omar Pedrini, autore della maggior parte dei testi e delle musiche e vero virtuoso della chitarra, non si risparmia e per tutta la durata dello show trascina il pubblico coinvolgendolo nei cori e ammaliandolo con i suoi dirompenti assoli.
Iniziato con la celebre "SENZA VENTO", il concerto prosegue con tutte le canzoni dell'ultimo Lp: ospiti applauditissimi EUGENIO FINARDI e CANDELO CABEZAS intervenuti per eseguire la meravigliosa "VERSO ORIENTE". L'esibizione si conclude con i bis: "LA NAVE", "SACRIFICIO", "L'UOMO CHE RIDE", "RITMO E DOLORE" e ancora "SENZA VENTO", apoteosi dell'intero show. Due ore di vera musica, un viaggio che da cui riemergere storditi e inebriati: da non perdere!
Ovviamente la tournée dei TIMORIA prosegue e io vi invito a verificare dal vivo la straordinaria bravura della band. Ecco dunque dove potrete vederla in azione:

1 Aprile - GENOVA Teatro Albatros
8 Aprile - SONDRIO Teatro Ciak
14 Aprile - CUSANO MIL. NO (MI) Circolino
15 Aprile - PAVIA Discoteca Antares
16 Aprile - VIGOLZONE (PC) Hollywood
22 Aprile - CHIOGGIA (VE) Teatro Don Bosco
23 Aprile - VERONA K2
30 Aprile - CESENATICO (FO) Rock Planet
24 Maggio - TRENTO Auditorium S. Chiara
27 Maggio - GHEDI (BS) TNT
28 Maggio - BASSANO DEL G. Palasport

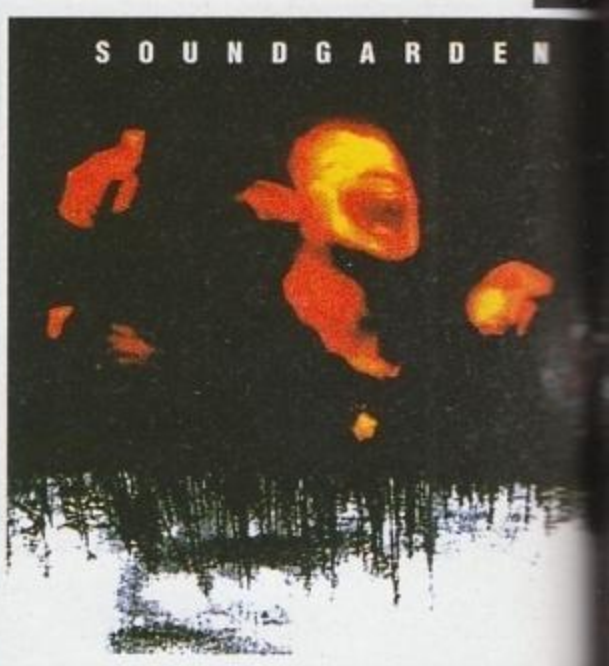
Per tutte le informazioni relative al gruppo e al tour potete rivolgervi al:
TIMORIA FANS CLUB
Francesca c/o TARGET
Via San Maurilio, 13 - 20123 MILANO

Roberta Zampieri

SOUNDGARDEN SUPERUNKNOWN

Il "fenomeno Seattle" non accenna a diminuire a quanto pare e lo dimostrano le uscite quasi contemporanee dei nuovi dischi dei maggiori portavoce del grunge quali Nirvana, Pearl Jam (ampiamente recensiti nei numeri scorsi) e Alice In Chains (dei quali mi piacerebbe proporvi il mese prossimo la recensione del loro nuovo EP intitolato Jar Of Flies, dal quale è tratto il singolo No Excuses che sta riscutendo un ottimo successo). Potevano mancare all'appello quindi una band meno conosciuta delle altre già citate ma sicuramente più incisiva e innovativa come i Soundgarden (per i più disinformati, o smemorati, ricordo la loro partecipazione come supporter al tour italiano dei Guns'n'Roses nel 1992)? Certo che no, e quindi rieccoli tra noi con la loro ultima fatica intitolata Superunknown.
La cosa che più colpisce appena preso in mano il CD è la quantità di canzoni presenti (ben sedici!) e la durata dell'intero album che supera abbondantemente i settanta minuti, cosa perlomeno insolita per un gruppo grunge. Beh, visto che lo spazio anche questo mese è tiranno passo al sodo. Come già detto i pezzi sono molti e la prima impressione che ho avuto è la stessa di quando sentii per la prima volta il disco precedente intitolato Badmotorfinger: bello, ma troppo pesante, un pò troppo stantio... un mese dopo Badmotorfinger è diventato uno dei miei dischi preferiti di tutti i tempi, senza un preciso motivo, quale potrebbe essere stato la voce strepitosa di Chris Cornell, la tecnica minuziosa di Kim Thayil alla chitarra o la perfetta fusione tra il basso di Shepard e le percussioni di Cameron. Mi piaceva e basta. Temo che con Superunknown si ripeterà il ciclo anche perchè sono presenti parecchi brani che non hanno bisogno di essere riascoltati più di una volta per rendersi conto dell'intensità, forse perché ricchi di richiami ad altri generi musicali. Per esempio la ballad Black Hole Sun mi ha fatto tornare in mente i Beatles (ascoltare per credere), Kickstand sembra un pezzo dei vecchi Misfits, mentre il resto si aggira qua e là nei meandri del rock, pescandone a piene mani e rielaborando il tutto in suoni a volte un po' estranei all'orecchio, ma non per questo meno belli. Il primo singolo estratto è l'eccellente Spoonman del quale è stato prodotto anche uno splendido video, ma sono degne di nota anche The Day I tried To Live, Like Suicide, Fell On black Days, Half, Limo Wreck, Superunknown, tra le altre. Da sentire e, possibilmente, più di una volta.

Andrea "MAO" Della Calce

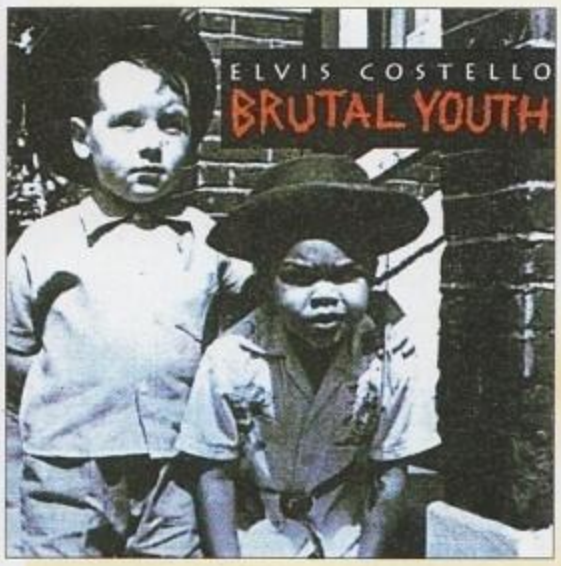


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELVIS COSTELLO
Intervista

In diciotto anni di carriera - una carriera costellata da successi e grandi hit internazionali-, Elvis Costello ha ricevuto un numero pressoché infinito di complimenti, ma tra tutti uno resta da sempre e, probabilmente, lo accompagnerà fino alla fine: quello di grande autore, professionista dello scrivere e narrare la musica, compositore d'eccezione. E il nuovo album, Brutal Youth, non smentisce certo questa fama. Sentiamo, comunque, direttamente da lui le impressioni su questa ultima opera.
Domanda: perché un titolo come Brutal Youth - Giovinezza Brutale? Si tratta di una nota autobiografica o piuttosto di un'accusa alla società moderna?
Risposta: nessuna delle due cose. Semplicemente, la giovinezza e la violenza sono due temi che vengono messi particolarmente in risalto all'interno delle canzoni. Non necessariamente insieme e, soprattutto, non sempre.
D: quanto tempo ci è voluto per completare il disco?
R: in tutto, direi circa due mesi. Comunque, il tempo è stato distribuito in maniera estremamente eterogenea: alcune canzoni le ho scritte in un paio di giorni, per altre c'è voluto più tempo.
D: nei componenti della banda che sta alle spalle di Elvis Costello troviamo un grande ritorno: gli Attractions. Forse assistiamo a un ritorno alle origini?
R: no, non si tratta di quello. In passato ho lavorato con gli Attractions perché erano il gruppo giusto per quello che volevo fare. Ora lo sono ancora.
D: si parla molto di cover che farà e cover che faranno delle sue canzoni. Ci può dire qualcosa di più?
R: semplicemente, un gruppo di cui non posso dire il nome sta realizzando una cover di alcune mie canzoni, mentre io ne sto completando di altri artisti (i cui nomi si rifiuta di rivelare).
D: ha detto che il titolo non ha niente di autobiografico... cosa ci dice invece delle canzoni?
R: in realtà anche i testi non sono autobiografici. Nel senso che parlano di argomenti che mi stanno a cuore, di esperienze che magari ho sperimentato in prima persona, ma non narrano cose che mi sono realmente accadute.
D: in Italia è abbastanza famosa l'affinità tra lei ed Enrico Ruggeri. Durante il suo soggiorno nel nostro paese, ha avuto modo di sentirne parlare?
R: sì, ho anche sentito alcune sue canzoni e mi sembrano belle. Purtroppo il mio italiano non è sufficiente per farmi capire i testi, quindi non posso dare un giudizio globale.
D: cosa pensa della musica di oggi e dei produttori? Non trova che i livelli di qualità si siano abbassati e che i produttori influiscano troppo sugli artisti?
R: no e sì! Non credo che la musica sia oggi meno buona di quanto non fosse vent'anni fa. Semplicemente, di allora si ricordano solo le cose migliori, ma ti assicuro che c'erano cose davvero terribili. Per quanto riguarda invece i produttori, purtroppo sono d'accordo, e nelle mie rare esperienze in questo senso ho sempre cercato di lasciare massima libertà espressiva i musicisti.
D: pensa di venire in Italia?
R: a Maggio inizierò una tournee a Vancouver, poi passerò negli States e, quindi, verrò in Europa. Suonerò sicuramente in Inghilterra, ma spero di venire anche in Italia: è un paese che mi piace veramente!



LADY TO LADIES

Il sogno di una vita densa di successi, la coronazione (almeno per il momento) di una carriera brillante: dopo 17 anni di palcoscenici e una serie pressoché infinita di riconoscimenti, Amii Stewart riesce a portare a termine un proprio vecchio progetto, un'opera che nasce dal profondo desiderio di rendere un personale omaggio alle donne della musica.
Lady to Ladies, il nuovo album di Amii Stewart, contiene infatti una serie di brani ripresi dalle migliori opere - rigorosamente femminili - della musica leggera internazionale. La scelta è stata indubbiamente ardua e difficoltosa, poiché gli omaggi da rendere sarebbero in realtà moltissimi, e un disco non è certo sufficiente per ospitarli tutti, ma si mormora che possa anche esserci un seguito a questo grande lavoro di cover.
Sicuramente, il problema principale che Amii ha dovuto affrontare è stato decidere come riproporre i brani delle cantanti da lei scelte: era ovvio che avrebbe dovuto trattarsi di una rivisitazione personale, ma quanto di suo doveva mettere? E quanto poteva modificare del personale tocco di ogni singola artista? Il lavoro è stato duro, ma il risultato sembra convincere tutti: è stato raggiunto l'equilibrio giusto.
Tra le artiste di cui Amii ha effettuato le cover, troviamo nomi del calibro di Aretha Franklin, Donna Summer, Barbara Streisand, Tina Turner, Annie Lennox e Diana Ross: unite a questo le capacità vocali di una cantante come Amii Stewart, e capirete anche voi che Lady to Ladies è un disco da acoltare!

Andrea Fattori

COME UN CARTONE ANIMATO

Così vorrebbe vivere Giorgio Faletti, come in un cartone animato, che tra l'altro è anche il titolo del suo ultimo album. Ma perché proprio un cartone animato? Forse per fuggire da una realtà che si fa sempre più difficile e insostenibile, per ritrovare i colori che nella vita reale si stanno sbiadendo lentamente.
Come un Cartone Animato, scritto quasi interamente da Giorgio Faletti (tutti i testi e tutte le musiche eccetto una, scritta in collaborazione con Graziella Nosenzo), contiene una serie di canzoni estremamente varie e differenti tra loro, dove sembra quasi sfuggire un filo conduttore; si passa, senza alcuno stacco, dalla tragica denuncia di Signor Tenente alla follia semidemenziale di Guido la Maccana. Eppure resta sempre qualcosa che accomuna questi brani: una sottile amarezzza, anche nei pezzi più allegri, nei confronti di una realtà sempre più sfuggevole e falsa, dove importa apparire e non essere.
Anche da un punto di vista musicale la varietà non manca, con momenti particolarmente melodici contrapposti a forzate stonature. Il risultato ricorda, molto da vicino, i lavori di Luca Carboni, al quale Faletti sembra quasi ispirarsi anche per le tematiche.
Abbiamo scelto Come un Cartone Animato come disco più rappresentativo di San Remo (abbiamo voluto risparmiarvi la pena di un resoconto completo) poiché lo riteniamo quello più valido: grazie a questo, Faletti non deve più essere considerato un cabarettista che canta, ma un cantautore a tutti gli effetti!

Andrea Fattori

PROSSIMI CONCERTI

La BARLEY ARTS (Tel. 02/76009400), dopo una breve pausa, riprende a lavorare a pieno ritmo, proponendo per la primavera una nutrita serie di artisti e gruppi di livello internazionale. Vediamo quali:

BRYAN ADAMS
15 Aprile - Milano
16 Aprile - Torino
18 Aprile - Roma
19 Aprile - Firenze
20 Aprile - Bologna
22 Aprile - Napoli

MARILLON
14 Aprile - Milano CITY SQUARE
15 Aprile - Genova TEATRO VERDI

PHIL COLLLINS
25 Aprile - Milano FORUM

MR BIG
28 Aprile - Milano PALASESTO

STONE TEMPLE PILOTS
19 Maggio - Milano PALASESTO

BILLY JOEL
24 Maggio - Milano FORUM

Prosegue con crescente successo la tournée di JOVANOTTI iniziata lo scorso mese. Aprile vedrà impegnato il mitico Lorenzo su e giù per la penisola con un calendario piuttosto fitto di appuntamenti proprio per dare a tutti la possibilità di godersi il suo show. Occhio alle date, dunque:

7/4 ACIREALE (CT) PALASPORT
8/4 MARSALA (TP) PALASPORT
10/4 BARI
TEATRO TENDA TEAM
11/4 REGGIO CALABRIA PALAPENTIMELE
12/4 NAPOLI
TENDA PARTENOPE
14/4 ANCONA
PALASPORT
15/4 PERUGIA
PALASPORT
17-18/4 MILANO ROLLING STONE

20/4 TORINO
PALASPORT
22-23/4 ROMA
TENDA STRISCE
25/4 TREVISO
PALASPORT
26/4 BERGAMO
PALASPORT
28/4 LODI
PALASPORT
29/4 LIVORNO
PALASPORT
30/4 GENOVA
PALASPORT

L'organizzazione è come sempre della TRIDENT AGENCY (tel. 02/58303311) alla quale potete fare riferimento per qualsiasi informazione.

Per concludere vi segnalo TORI AMOS (MILANO CONCERTI Tel. 02/48706097): la sua "Cornflake Girl" l'ha portata ai vertici delle classifiche europee e statunitensi e sull'onda di questo successo la potremo ascoltare prossimamente anche qui in Italia. Ecco dove:

18 Aprile - Milano TEATRO NAZIONALE
19 Aprile - Roma PALLADIUM

Come avete potuto constatare, le prossime settimane saranno caratterizzate da una varietà di concerti che non mancheranno certo di soddisfare i gusti più disparati. Attenzione dunque, per gli sfegatati del rock, per i cultori della musica grunge, per i nostalgici romanticoni e per gli adepti del rap è l'occasione giusta per godersi dal vivo i propri idoli musicali: a voi la scelta, e buon divertimento!

Roberta Zampieri

HAMMER
The Funky Headhunter

Quest'ultimo album di Hammer vede un'ennesima trasformazione del rapper americano. Hammer cambia infatti stile, abbandonando l'impegno sociale che aveva caratterizzato "Too Legit to Quit" (vedi per esempio titoli come "Street Soldiers" o "Good to Go") e tornando alle origini, con un rap dai testi più o meno leggeri (in ogni caso mai duri e cattivi) e una musicalità che spazia, come del resto accade in ogni suo album, da un suono molto ritmato condito con dei giri di basso e degli intermezzi jazzeggianti, a un altro molto più melodioso e molto più soul, realizzato con la collaborazione di vocalist come Todd Brown e Sora Cactana. Un nuovo successo del martello.

Alex Rossetto

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Movie

Pensavamo di sfruttare la rubrica dedicata al cinema per farvi un bel pesce d'Aprile, ma alla fine ci siamo trovati con l'acqua alla gola e abbiamo dovuto rinunciare. Questo, comunque, significa solo che lo scherzo è rimandato: state attenti...

TRAPPOLA D'AMORE - INTERSECTION

Può un uomo dalla brillante carriera (Richard Gere), feclicemente sposato con un'affascinante donna (Sharon Stone), padre di una meravigliosa ragazzina (Jenny Morrison), venire improvvisamente travolto dalla passione per un'altra (Lolita Davidovich)? Sembrerebbe di sì!

Questa la trama di fondo di Trappola d'Amore, il nuovo film del regista Mark Rydell - le cui opere hanno avuto un totale di 26 nomination all'Oscar -, dove viene analizzata in maniera estremamente oggettiva e profonda una situazione sempre più comune all'interno della vita coniugale. Con un esame intimo molto approfondito, vengono messi in risalto i sentimenti e le contraddizioni dei tre protagonisti, offrendo un campo di discussione estremamente prolifico. Vincent Eastman (Gere) rappresenta l'uomo che dalla vita ha, apparentemente, avuto tutto, e che viene irrazionalmente travolto da una storia di cui lui stesso percepisce l'erroneità. Eppure, il sapore amaro e insieme irresistibile dell'avventura, dell'imprevisto, lo porta a non riuscire a effettuare una scelta: ama la propria moglie, non vuole perdere la figlia, con la quale condivide un ottimo rapporto, ma non riesce a staccarsi dall'ebbrezza che la giovane amante gli offre.

In Trappola d'Amore, l'aspetto più appetibile è la presenza di un ideale conflitto tra ordine e caos, una situazione che a tutti capita, in un'occasione o nell'altra, di dovere affrontare. Osservare come il protagonista si comporta e, soprattutto, riflettere su come si sarebbe affrontata la medesima situazione, offre allo spettatore un'interessante opportunità per conoscere se stesso.

Il film è tecnicamente ottimo, piacevole da guardare e, soprattutto, da commentare!

SCHINDLER'S LIST

Tre ore e un quarto di film. In bianco e nero. Sui campi di concentramento nazisti. Candidato a 12 premi Oscar... dite la verità, chi non ha pensato subito: "Dio mio, deve essere terribile, una di quelle cose dove a metà spettacolo cerchi di strangolarti con le stringhe delle scarpe"?

La storia - tratta da fatti realmente accaduti -, che unisce toni estremamente drammatici a una visione di speranza, è incentrata su di una figura principale, Schindler appunto. Quest'uomo, tedesco, ha uno scopo nella vita: la ricchezza. Per essere precisi, bisognerebbe dire una ricchezza superiore a quella del padre. E, per giungere alla propria meta, Oscar Schindler non si fa certo problemi. La seconda guerra mondiale rappresenta, per lui, il sistema più veloce per fare soldi: è sufficiente sfruttare l'antisemitismo dilagante per garantirsi un'immensa forza-lavoro, praticamente gratis. In pratica, poiché gli ebrei vengono dapprima rinchiusi all'interno di ghetti e poi in campi di concentramento, trattati come animali, Schindler riesce a ottenere centinaia di questi uomini come operai, senza dovere pagare nulla. Semplicemente, chi si trova nella lista di Schindler ha qualche speranza di sopravvivere...

Ma, nell'arco della vicenda, che si snoda lungo tutto il conflitto mondiale, dall'invasione della Polonia fino alla caduta di Berlino, Oscar Schindler subisce un radicale cambiamento. Inizia a capire l'orrore in cui si trova e di cui è parte, riesce a vedere gli ebrei come esseri umani. Lentamente la sua coscienza lo costringe a guardare in faccia la realtà, a uscire dal mondo fittizio che si è costruito, dove gli ebrei non sono esseri umani e i nazisti fanno solo quello che è giusto.

La storia si snoda in maniera estremamente fluida e scorrevole, sotto la magistrale regia di Spielberg, malgrado i toni forti e cupi che vengono rappresentati. Lo spettatore si trova come incantato, a seguire una vicenda terribile ed estremamente drammatica, arrivando a immedesimarsi con i singoli personaggi e a immaginare le loro sensazioni. E non ci si accorge neppure delle tre ore e un quarto di proiezione, che scivolano perfettamente senza annoiare il pubblico, o del fatto che la proiezione è quasi integralmente in bianco e nero.

Un vero capolavoro, estremamente drammatico e denso, che tutti dovrebbero vedere, almeno per cercare di capire quanto di terribile sia realmente successo durante l'olocausto nazista...

Andrea Fattori

IMPATTTO IMMINENTE

Un apparente stato di calma sembra aleggiare di nuovo sulla città di Pittsburg, dopo la cattura del presunto assassino del comandante della locale squadra omicidi, ma questa è sola un'illusione destinata a svanire. Un nuovo killer è infatti giunto sulla scena e Tom Hardy (Bruce Willis), figlio del comandante ucciso e detective della squadra omicidi, è deciso ad andare fino in fondo, convinto che l'assassino di suo padre sia ancora libero.

Lo svolgimento del film, per il resto, non si discosta assolutamente dai canoni delle avventure di Bruce Willis, sempre dalla parte della legge ma con un tocco di ribellione, pronto a tutto per arrivare alla meta, inarrestabile e - inutile dirlo - ostacolato dalle autorità maggiori.

L'azione permea lo schermo per tutto il tempo del film, con sequenze acrobatiche veramente incredibili e al limite delle capacità umane, che hanno richiesto circa un mese per essere girate: il migliore del momento, nel campo dell'azione!

Valentina Castellani

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

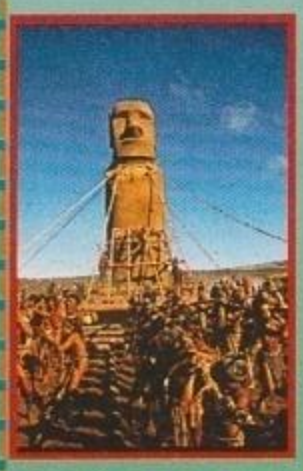
SENZA PAURA

Un giorno tranquillo, uno come tanti altri per Max (Jeff Bridges) e Carla (Rosie Perez), che si apre con un viaggio in aereo verso un radioso futuro. Ma l'aereo ha dei problemi: perde quota, i motori si spengono, precipita... in un attimo, due vite vengono completamente stravolte, due persone non saranno mai più le stesse.
Nel violento impatto, Carla perde il proprio bambino e, con esso, anche tutta la voglia di vivere. Si trova svuotata di qualsiasi emozione, incapace di superare lo shock della morte. Al contrario, Max esce dall'incidente completamente inebriato, con un'inconscia sensazione di immortalità, che lentamente lo porta ad abbandonare la moglie Laura (Isabella Rossellini) e il figlio Jonah (Spencer Vrooman).
A questo punto, entra in scena la figura del dottor Bill Perlman (John Turturro), lo psicologo ingaggiato dalla compagnia aerea per aiutare i sopravvissuti. Trovandosi di fronte a due vite completamente stravolte dallo shock, l'uomo decide di ricorrere a una strategia piuttosto insolita: fa incontrare Max e Carla, due personalità completamente opposte, per le quali sembrerebbe impossibile instaurare un rapporto. Eppure, il miracolo accade, e i due si trovano legati da un sentimento di amicizia estremamente profondo e insostituibile.

Sicuramente, la faccia più interessante del film è quella che riguarda il diverso atteggiamento dei due protagonisti nei confronti della morte o, meglio, della sopravvivenza. La perdita di qualsiasi emozione per una, l'acquisizione di una forte carica vitale per l'altro, due sentimenti opposti, che finiranno per dvenire complementari.
Senza Paura è diretto da Peter Weir (L'Attimo Fuggente e Il Testimone), un grande regista che sa dimostrare la propria abilità sia nel campo dell'azione che in quello dei sentimenti, e che ancora una volta non smentisce la propria fama.

RAPA NUI

Un film prodotto da gente impegnata (gli stessi di Balla coi Lupi, tra cui Kevin Costner), l'obiettivo puntato sugli indigeni di un'isola sperduta (l'Isola di Pasqua) e l'intenzione dichiarata di trasmettere un messaggio: le premesse sono quelle del solito film dedicato alle popolazioni più povere e dimenticate, vittime di secoli di sfruttamento da parte degli europei, quasi un remake più esotico di Balla coi Lupi. Invece Rapa Nui ha qualcosa di veramente originale e diverso, qualcosa che lo distingue da tutte le opere di questo stesso genere: non propone il confronto diretto tra gli indigeni e la "civiltà", i bianchi cattivi contro il resto del mondo. Semplicemene, per 106 minuti assisitamo alla sfida tra un popolo antico e misterioso e la natura, le lotte intestine di una civiltà ormai scomparsa.



Rapa Nui narra le vicende, dai toni epici e insieme sentimentali, degli abitanti dell'Isola di Pasqua nel 1680, 42 anni prima della scoperta di questa remota terra da parte degli olandesi. Ci troviamo immersi nella lotta tra due fazioni, i nobili "Lobi Lunghi" e gli inferiori "Lobi Corti", dove prende vita una storia d'amore impossibile tra un ragazzo e una ragazza appartenenti a caste diverse, mentre la rivolta interna si fa sempre più vicina.
Azione, sentimento, la riscoperta di un popolo misterioso e affascinante: tutto questo è Rapa Nui, un film diverso che - per una volta - abbandona la solita visuale e ci viene narrato attraverso gli occhi degli stessi indigeni dell'Isola di Pasqua.

SFIDA TRA I GHIACCI

Se Impatto Imminente rappresenta la giusta scelta per coloro che cercano l'azione, Sfida tra i Ghiacci è l'ideale per chi vuole vedere un po' di sano picchia duro, e non potrebbe essere altrimenti considerando che questo film vede il ritorno di Steven Seagal (ben noto a tutti gli amanti del genere).
La storia è quella di una grossa corporazione petrolifera dell'Alaska, la Aegis Oil Company, invischiata in affari poco pulita e diretta da uomini senza scrupoli. Uomini abituati a ottenere tutto ciò che desiderano, senza chiedere né guardare in faccia nessuno. Ma queste volta dovranno fare i conti con un imprevisto, un imprevisto che veste i panni di uno dei loro stessi operai e che non ha intenzione di assistere inerte al massacro degli indigezni inuit.
Con questo film - di cui è anche regista e co-produttore - Steven Seagal non vuole soltanto offrire il solito sfoggio di muscoli e tecniche di combattimento, ma lanciare anche un messaggio contro lo sfruttamento dei popoli più arretrati, e l'impegno del lavoro è dimostrato anche dalla partecipazione di Michael Caine (Oscar come miglior attore per Hannah e le Sue Sorelle).
Resta comunque un perfetto picchia duro...

L'INNOCENZA DEL DIAVOLO

Siete anche voi stufi di vedere Macauly Culkin (Mamma Ho Perso l'Aereo) nel ruolo di bravo - se pur dispettoso - ragazzino, sempre geniale e adorabile? Bene, allora abbiamo il film che fa per voi!
Con la regia di Joseph Ruben (A Letto con il Nemico e Il Padrino), la storia di Ian Mc Ewan (The Innocent) narra le vicende di un ragazzino diabolico e spietato (Culkin, appunto), la cui crudeltà è causa di una serie di violenze sempre più gravi, fino a raggiungere l'agghiacciante finale.
Il film, chiaramente un thriller, viene raccontato in maniera estremamente efficace dal regista, che riesce a rendere molto bene la tensione e l'inquietudine dei protagonisti. Ma quello che veramente colpisce è il personaggio di Culkin, un personaggio che molto raramente il cinema può affiancare alla figura di un bambino.
Coloro che si aspettano il solito film con il ragazzino prodigio resteranno sicuramente delusi: L'Innocenza del Diavolo ha tutte le carte in regola per affermarsi come uno dei migliori thriller del nuovo anno!

MATINÉE

Abbandonando i toni drammatici e carichi di significato di Spielberg, arriviamo a qualcosa di più leggero e divertente: l'ultima opera di Joe Dante (regista di Gremlins, Salto nel Buio e Ai Confini della Realtà), Mattinée.
La storia, che in realtà si rivela essere l'unione di moltissime vicende acomunate solo dalla presenza di Gene (Simon Fenton), giovane figlio di un marine americano. Siamo nell'anno 1962 e l'altrimenti tranquilla cittadina di Key West (Florida) trema seguendo le vicende dei missili nucleari a Cuba, in particolare a causa della vicinanza con un'importante base americana. Per Gene, poi, la storia assume un significato ancora più personale, poiché il padre è imbarcato proprio su una delle navi che effettuano il blocco dell'isola. A questo aggiungete che la famiglia di Gene ha appena effettuato l'ennesimo trasferimento (proprio per seguire la carriera del padre), e avrete un quadro piuttosto completo del nostro protagonista: solo, senza amici, preoccupato. Il suo unico rifugio è cosituito dal cinema locale, dove passa le ore guardando i peggiori film horror della storia.
A questo punto, fondamentale, entra in gioco la figura di Lawrence Woolsey (John Goodman), bieco produttore di orridi film, disposto a tutto per spingere il proprio ultimo lavoro. Per farsi pubblicità organizza una finta protesta davanti al cinema, dove una folla appositamente pagata inneggia contro la scabrosità del film. Gene riconosce però l'inganno per quello che è e, in cambio del proprio silenzio, riesce a ottenere una partecipazione all'interno dello spettacolo, dove si occupa di curare gli "effetti speciali" (sedie semovibili, un finto uomo-formica e via dicendo).
Il succedersi degli eventi, all'interno della sala cinematografica, assume quindi toni irresistibili, con le vicende personali degli abitanti di Key West che si accavallano e il pubblico convinto (grazie agli effetti speciali) che la guerra atomica sia realmente scoppiata.
Due ore di battute e situazioni esilaranti, con la regia un po' "folle" di Joe Dante e la grande interpretazione di John Goodman, l'ideale per chi cerca il buon umore.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEXT INTERNATIONAL
HARDWARE E SOFTWARE

di Ciampitti Antonio
Via Bugatti 13, 20017 - RHO
Negozio Inf. 02/93505280
Ordini: 02/93505942
Fax: 02/93505219

AMIGA 4000/40
6 Mb Ram – 130 Mb HD
L. 3.799.000

A4000/68C040
6 Mb Ram – 130 Mb HD
L. Telefonare !!!

AMIGA 4000/30
4 Mb Ram – 130 Mb HD
L. 2.499.000

★ DISK EXPANDER ★

RADDOPPIA LA CAPACITÀ DEL TUO HD, DEI TUOI DISCHETTI, PERFINO DELLA RAD:!

Conner HD 3.5" IDE

Capacità	*accesso*	*cache*	*prezzo unitario*
252,03 MB	14 ms	32 kB	L. 529.000
343,00 MB	13 ms	32 kB	L. 712.000
545,90 MB	10 ms	256 kB	L. 1.349.000

Conner HD 3.5" SCSI

Capacità	*accesso*	*cache*	*prezzo unitario*
40 MB	15 ms	16 kB	L. 300.000
170,00 MB	17 ms	32 kB	L. 499.000
545,90 MB	10 ms	256 kB	L. 1.349.000
1371,80 MB	10 ms	256 kB	L. 2.249.000

Tutte le marche riportate sono marchi di fabbrica registrati. I prezzi sono inclusi I.V.A. I prezzi possono essere soggetti a variazioni senza preavviso.

DISPONIBILI SCHEDE ACCELERATRICI PER L'AMIGA 4000!!:
68040 – 28 MHz... L. 1.199.000 68040 – 33 MHz... L. 1.499.000

ACCESSORI E PERIFERICHE DISPONIBILI:

HD 65 MB	L.	349.000
HD 80 Mb 2.5"	L.	480.000
HD 120 Mb 2.5"	L.	670.000
HD 170 Mb 2.5"	L.	699.000
Ram 2 Mb (pcmcia)	L.	349.000
Ram 4 Mb (pcmcia)	L.	499.000
Coprocessore 68882 33 MHz con quarzo	L.	200.000
Modulo simm 4 Mb Ram 32 bit	L.	399.000
Pc 1208 – Ram 0 Mb	L.	249.000
Pc 1208 – Ram 4 Mb	L.	629.000
Pc 1208 – Ram 8 Mb	L.	999.000
Pc 1208 – Ram 0 Mb con 68882 33 MHz	L.	449.000
Pc 1208 – Ram 4 Mb con 68882 33 MHz	L.	829.000
Pc 1208 – Ram 8 Mb con 68882 33 MHz	L.	1.199.000
Power scanner – (64 grigi, 400 Dpi)	L.	269.900
Epson GT 6500 scanner – (24 bit, software)	L.	2.249.000
Vidi 12 – (Digitaliz. x AGA-SVHS)	L.	399.000
Vidi 12 RT – (Digitaliz. in tempo reale)	L.	499.000
Vidi 24 – (Digitaliz. x AGA-SVHS)	L.	799.000
Vidi 24 RT – (Digitaliz. in tempo reale)	L.	899.000
Videon 4.1 GOLD – (per chip AGA!!!)	L.	399.000
Microgen – (Genlock VHS)	L.	299.000
MKIII E.C.R. – (Genlock SVHS/VHS)	L.	449.000
GLock G.V.P. – (Genlock SVHS/VHS)	L.	999.000
1084s – (Monitor Commodore)	L.	399.000
1940s – (Monitor Commodore)	L.	549.000
1942s – (Monitor Commodore)	L.	790.000
Video DAC 18 – (Scheda grafica 18 bit)	L.	229.000
Merlin 1 Mb ram – (Scheda grafica 24 bit)	L.	749.000
Merlin 4 Mb ram – (Scheda grafica 24 bit)	L.	999.000
Picasso 2 1 Mb ram – (Scheda grafica 24 bit)	L.	699.000
Picasso 2 2 Mb ram – (Scheda grafica 24 bit)	L.	899.000
Drive esterno 880 Kb esterno	L.	144.900
Drive esterno 880/1760 Kb esterno	L.	150.000
Drive esterno 880/1760 Kb esterno	L.	299.000
Drive interno 880/1760 Kb per Amiga 1200	L.	299.000
Drive esterno 5" 1/4	L.	169.000
OverTop Sampler – (Digital. stereo)	L.	149.000
Home music Kit – (Digital. stereo + 2 softw.)	L.	279.000
Clarity 16 – (Digit. stereo – int. midi + softw.)	L.	329.000
Midi Interface Prof. – (3 In, 1 Through, 1 Out)	L.	69.000

FINO AD ESAURIMENTO SCORTE:

Hard disk 52 Mb Quantum x A500 con interfaccia GVP serie II exp 8 Mb ram + possibilità emulatore 286 DOS	Completo L.	650.000
Kickstart versione 1.3/1.2	L.	49.000
SCSI II exp. 4/8 Mb per A4000 68030/68040	L.	389.000
CD-ROM x A2000/3000/4000 doppia sessione con interfaccia SCSI + AT e software installazione + CD omaggio (600 MB)	L.	799.000
Controller hard disk AT Bus x A1200 PCMCIA	L.	350.000

AMIGA1200 DESKTOP DYNAMITE*

2 Mb Ram – Kickstart 3.0 – Chip AA

- **Wordworth 2.2 – AGA:** programma di scrittura italiano con dizionario...!
- **Dpaint 4.5 – AGA:** programma di disegno e animazione potente...!
- **Print Manager:** programma per ottimizzare stampa...!
- **Oscar e Dennis** (sì, gli stessi del CD32!!!)

In più, solo da NEXT Computers: **37 giochi in omaggio + disco Utility – (o joystick)**

L. 719.000

* Attenzione!!! Offerta limitata, valida solo fino ad esaurimento scorte

OFFERTA STAMPANTI:

Seikosha	(9 aghi, 80 col., 190 cps)	L.	294.500
Star Lc-100	(9 aghi, 80 col., 225 cps, colore)	L.	336.000
Nec P20	(24 aghi, 80 col., 180 cps, 360 dpi)	L.	546.000
Star Lc 24-200	(24 aghi, 80 col., 222 cps, 360 dpi)	L.	546.000
Star Lc 24-200 C	(24 aghi, 80 col., 222 cps, 360 dpi)	L.	630.000
Epson Stylus 800	(getto d'inch., 80 col., 180 cps, 300 dpi)	L.	579.000
Hp DeskJet 510	(getto d'inch., 80 col., 3ppm, 300 dpi)	L.	539.000
Hp DeskJet 550 c	(getto d'inch., 80 col., 240 cps, 300 dpi)	L.	639.000
Hp DeskJet 550 c	(getto d'inch., 80 col., 240 cps, 300 dpi)	L.	1.050.000
Hp DeskJet 1200 c	(getto d'inch., 136 col., 1mpp, 300 dpi)	L.	2.689.000
NEC	(laser, 80 col., 6ppm)	L.	1.219.000

Le altre stampanti seguiranno con l'aggiornamento del catalogo!
Prezzi più IVA solo stampanti!

Si raccomanda la spettabile clientela di voler specificare sempre, per ogni ordinazione fatta allo 02/93505942:

- Il proprio cognome e nome
- L'indirizzo completo dove recapitare la merce
- Il numero di telefono per eventuali problemi

SPEDIZIONI VELOCI IN TUTTA ITALIA!!

per posta: pacco espresso assicurato, (L. 13.000 – 1 settimana)
per corriere tramite UPS Alimondo, (L. 25.000 – 2 giorni massimo!!)

...TELEFONA SUBITO...!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAKAR COMPUTERS

STAKAR POINT

MOTHER BOARD VESA LOCAL BUS 3 SLOTS + ZOCCOLO PER PENTIUM OVERDRIVE (P24T/ZIF)
128 KB CACHE ESPANDIBILE 256 KB - SCHEDA VIDEO SUPER VGA 1MB **OAK 087** (WINDOWS ACCELLERATOR)
GARANZIA 12 MESI - **ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE** - **PREZZI x 1000 ESCLUSA IVA 19%**

	CPU	RAM	HARD DISK	SCHEDA SVGA	PREZZO
AMD	386DX-40	4MB	210MB	OAK 087	1.340
AMD	486DX-40	4MB	210MB	OAK 087	1.690
AMD	486DX2-66	4MB	210MB	OAK 087	1.990
INTEL	486DX-33	4MB	210MB	OAK 087	1.740
INTEL	486DX2-66	4MB	210MB	OAK 087	2.140
INTEL	PENTIUM 60 PCI	8MB	210MB	OAK 087	3.690

MS DOS 6.2 + WINDOWS 3.1 PREINSTALLATI SU PC CON MANUALI E LICENZA + 200

OPZIONI

- **LOTUS SMARTSUITE 2 PER WINDOWS**: AMI PRO 3.0+LOTUS 123 4.0+FREELANCE GRAPHICS 1.0+CC MAIL 1.1 + 150
- **HARD DISK 250MB/340MB/540MB** + 50/ 150/ 550
- SCHEDA VGA VESA LOCAL BUS CIRRUS LOGIC CL5428 1MB>2MB (TRUE COLOR+GRAPHIC ACCELERATOR) + 60
- SCHEDA VGA PCI LOCAL BUS S3 928 1MB>2MB (TRUE COLOR + GRAPHIC ACCELERATOR) + 390
- CONTROLLER VESA LOCAL BUS FD/HD MULTI I/O + 40

MOTHER BOARD VESA LOCAL BUS

386DX-40 (AMD)	240
486DX-40 / 486DX2-66 (AMD)	640/940
486DX-33 / 486DX2-66 (INTEL)	690/1.090
486DX-XX **NO CPU** 128KC/256KC	190/240

HARD DISK AT-BUS

210MB WESTERN DIGITAL 13ms	420
250MB WD/CONNER/SEAGATE 13ms	470
340MB WD/CONNER/SEAGATE 10ms	570
425MB WESTERN DIGITAL 10ms	690
540MB WESTERN DIGITAL 10ms	940
170MB WESTERN DIGITAL 2,5"	540
CTRL+CACHE **PROMISE DC4030** VESA LOCAL BUS 0>16MB	290
CTRL+CACHE **PROMISE DC420** VESA LOCAL BUS 512KB>1MB	190
STREAMER INTERNO 3,5" CONNER 120/250MB	350

SCHEDE VGA

OAK 087 1MB (WINDOWS ACCELERATOR)	140
CL 5428 1MB>2MB VESA LOCAL BUS	190
S3 805 1MB>2MB VESA LOCAL BUS	290
WEITEK P9000 2MB VESA LOCAL BUS	690
S3 928 1MB>2MB PCI LOCAL BUS	490
DIAMOND VIPER 2MB PCI LOCAL BUS (16.7MC 800x600)	890

DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA GRAFICA **ACECAD** 12"x12"	290
TAVOLETTA GRAFICA **ACECAD** 18"x12"	520
HANDY **TRUST** B/W 256 + OCR	190
HANDY **TRUST** COLOR 276.000C + OCR	390
HANDY **LOGITECH** SCANMAN 256	290
HANDY **LOGITECH** SCANMAN COLOR 16.7 MC	650
HANDY **LOGITECH** SCANMAN EASYTOUCH (PARALLELA)	490
SCANNER PIANO A4 **TRUST** 1200dpi 16,7 MC + OCR	1.290
SCANNER PIANO A4 **UMAX** UC-840 1600dpi 16,7 MC + SW	1.790

MONITORS VGA

14" **B/W** 1024x768x0,28	190
14" **HANTAREX/ETC** 1024x768x0,28	440
14" **HANTAREX/ETC** 1024x768x0,28 NI	490
14" **LARIS** 1024x768x0,28 LR	490
14" **TRUST** 1024x768x0,28 NI LR	540
14" **NEC SVGA** 1024x768x0,28 NI LR	640
15" **ETC** 1280x1024x0,28 NI LR DIGITALE + DISPLAY	690
15" **NEC 3V** 1024x768x0,28 NI LR 60 Hz	990
15" **NEC 4FGe ipm** 1024x768x0,28 NI LR 76Hz	1.350
17" **DAEWOO** 1280x1024x0,26 NI LR DIGITALE + DISPLAY	1.390
17" **NEC 5FGe** 1024x0,28x0.28 NI LR	1.790
17" **NEC 5FGp** 1280x1024x0.28 NI LR	2.370
17" **PHILIPS TRINITRON** 1280x1024x0,26 NI LR DIGITALE	1.890
17" **ROYAL** 1280x1024x0.28 NI	1.290
20" **SONY 2036** 1280x1024x0.30 NI LR DIGITALE	3.750
21" **NEC 6FG** 1280x1024x0.28 NI LR DIGITALE	3.890

NOTEBOOK

COMPAQ CONTURA 386SL25 4/12MB HD84MB	2.290
SUPERMATE 486SLC25 4/8MB HD170MB	2.690
486DX-XX 4MB NO CPU - NO HD	2.190

MODEM/FAX TRUST MNP 2-5 V.42bis

SOFTWARE BITCOM BITFAX DOS+SUPERFAX x WINDOWS

2400/9600 INTERNO + VIDEOTEL	140
2400/9600 ESTERNO + VIDEOTEL	190
14400/14400 INTERNO	290
14400/14400 ESTERNO	340
14400/14400 POCKET + VIDEOTEL	370
SOFTWARE SUPERFAX O WINFAX LITE x WINDOWS	50

COPROCESSORI - SIMM - CPU

80387 SL 16/33 - DX 33 INTEL	150
80387 DX-40 ULSI / IIT	170
SIMM 256 KB/1MB/4MB	20/80/290
SIMM 32 BIT 72 PIN 4MB / 16MB	320/1.190
CPU 80486DX-33 (INTEL)/80486DX2-50 (INTEL)	540/670
CPU 80486DX-40 (AMD) /80486DX-50 (INTEL)	490/790
CPU 80486DX2-66 (AMD)/(INTEL)	790/940

SOFTWARE (ITALIANO)

WORKS 3.0 PER DOS	240
WIN-WORKS 3.0/ UPGRADE DOS-WIN	270/150
WIN-PUBLISHER 1.0	90
WIN-PUBLISHER 2.0/ UPGRADE	240/150
WIN-PUBLISHER DESIGN PACK 1.0	100
WIN-WORD 6.0 / UPGRADE	650/290
EXCEL 5.0 PER WINDOWS/ UPGRADE	650/290
MS DOS 6.2 UPGRADE / MS DOS 6.2 x HW (PC/HD)	110/100
WINDOWS 3.1 WHITE BOX/WINDOWS 3.1	150/190
WINDOWS x WORKGROUP (UPGRADE)	190
MS VIDEO x WINDOWS (INGLESE)	75
COREL DRAW 3.0 + CD/4.0 UPGRADE	290/490
MS FLIGHT SIMULATOR 5	100

CD ROM

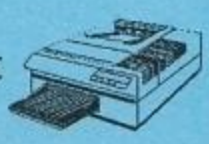
DIZIONARIO DELLA LINGUA ITALIANA (EDITEL)	180
LA DIVINA COMMEDIA "INFERNO" (EDITEL)	90
STELLE PIANETI E DINTORNI (EDITEL)	55
CINEMANIA 94 / DINOSAURS (MICROSOFT)	110
KING'S QUEST V / GUY SPY / SPACE QUEST IV	59
THE SECRET OF MONKEY ISLAND/INDIANA JONES & THE FATE	90
TEMPRA ACCESS (PHOTO CD)/KODAK PHOTO CD	39
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	59
THE CLIP ART WAREHOUSE (CHESTNUT)	39
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (VOL. 1, 2, 3, 4)	1 VOL. 39
DINOSAUR ADVENTURE	75
ULTIMATE COLLECTION I / II	39/49
GIGA GAMES (WALNUT CREEK)	39
SPACE & ASTRONOMY (WALNUT CREEK)	39
THE ANIMALS (ZOO SAN DIEGO) /MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA	59
TOO MANY TYPEFONTS (CHESTNUT)	39
DEATHSTAR ARCADE BATTLES (CHESTNUT)	39
THE COMPLETE WINDOWS SET/ POWER UTILITIES	39
THE EDUCATIONAL DISK / THE PROGRAMMER DISK	39
SUPER ARCADE GAMES/GAME PACK II	39/49
THE SEXIEST WOMEN ON CD/THE SOUND OF MULTIMEDIA	39
TIME TABLE OF HISTORY: SCIENCE & INNOVATION	49
TIME TABLE OF HISTORY: ARTS & ENTERTAINMENT	49
TIME TABLE OF HISTORY: BUSINESS,POLITICS & MEDIA	49
DESIGNER FONTS FOR WINDOWS + 400 FONTS	49
DICTIONARY LIVING WORLD (ENCICLOPEDIA MONDO ANIMALE)	59
DREAM GIRL (PER ADULTI)/THE CD BROTHEL (X-RATED)	49
ALONE IN THE DARK/DAY OF TENTACLE	110
REBEL ASSAULT/INCA II/GOBLINS 3/LOST IN TIME	120
DRACULA UNLEASHED/ MAD DOG MC CREE	120

SCONTO 10% PER 3 TITOLI CD A SCELTA

CREATIVE & MULTIMEDIA

PC MUSIC WONDER (ADLIB COMPATIBILE)	59
SOUNDMAN GAMES LOGITECH	150
SOUND BLASTER PRO DE LUXE + CD ENCYCLOPEDIA	190
SOUND BLASTER 16 BASIC	250
SOUND BLASTER 16 MULTI CD	340
SOUND BLASTER 16 MULTI CD ASP	390
SOUND BLASTER 16 SCSI-II	390
MIDI KIT/ MIDI CONNECTOR BOX	90/140
MIDI BLASTER/WAVE BLASTER	370/370
VIDEO SPIGOT/VIDEO BLASTER	520/490
VIDEO BLASTER SE (SPECIAL EDITION)	570
SB **CD DISCOVERY KIT** (5CD)	690
SB **CD16 PERFORMANCE KIT** (4CD)	890
SB **CD16 PREMIUM KIT** (6CD)	990
SB **CD16 EASY CD** (LETTORE CD-ROM ESTERNO + MM KIT)	1.040
AVER 2000 PRO 64K COLOR + SW	690
GENLOCK GVP+ SW VIDEO DIRECTOR & CURTAIN CALL	1.990
DRIVE CD-ROM **SONY CDU-33A** (300KB/sec) + CTRL	420
DRIVE CD-ROM **CREATIVE SB UPGRADE** (300KB/sec)	440
DRIVE CD-ROM **NEC 500** (450KB/sec)	790
TV CODER CREATIVE (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER) INT.	290
AVER KEY (VGA TO PAL /SVHS CONVERTER) ESTERNO	290
CYBERMAN LOGITECH	150

STAMPANTI



EPSON **STYLUS 800** - INKJET 80C	540
EPSON **LX100** - 9A 80C 200cps	290
EPSON **LQ100** - 24A 80C 167cps	370
NEC **P2Q** -24A 80C 192cps	370
NEC **P42Q** - 24A 80C 216cps / **P52Q** 136C	470/670
NEC **SS610** - LASER 300dpi - 6ppm	1.070
HP **DESKJET 510** - 300dpi (INKJET)	540
HP **DESKJET 310** - 300dpi 240cps (INKJET COLORE)	590
HP **DESKJET 500C / 550C** 300dpi 240cps (COLORE)	640/990
HP **LASERJET 4L** - 1MB 300dpi 4ppm	1.190
HP **LASERJET 4P** - 2MB 600dpi 4ppm	1.970
HP **LASERJET 4MP** - 6MB 600dpi 4ppm (PostScript)	2.690
HP **LASERJET 4** - 2MB 600dpi 8ppm	2.730
HP **LASERJET 4M** - 6MB 600dpi 8ppm (PostScript)	3.590
MANNESMANN MT 81 - 9A 80C 130cps	290
MT 83 - 24A 80C 216cps / **MT 83 C** (COLORE)	470/540
MT 84 - 24A 136C 216cps / **MT 84 C** (COLORE)	590/670
MANNESMANN T7018 INKJET 80C 180cps 300dpi	390
MANNESMANN T9005 - (LED) 6ppm	990
STAR LC 24-20II 24A 80C 210cps	470

Commodore & GVP POINT

AMIGA 1200	590
AMIGA CD-32 + 2 GIOCHI	570
GIOCHI X AMIGA CD-32 (VARI TITOLI)	59
ALFARAM 1200 ESP. MEM. 1MB>5/9MB	270
COPROCESSORE 68882 40MHZ x ALFARAM 1200	320
MEMORIE ZIPP 1MB x ESPANSIONE A1200	90
CONTROLLER HD 3,5 " ESTERNO AMIGA 1200	190
HD INTERNO 2,5" AMIGA 600/1200 DA 120MB	490
HD INTERNO 2,5" AMIGA 600/1200 DA 170MB	540
GVP A1230 TURBO PLUS + 4MB RAM (ESP 32MB)	1.090
SIMM 4MB 36BIT 72PIN (AMIGA 4000)	320
GVP A1208 SCSI KIT	390
ALFACOLOR 256K HANDY SCANNER COLOR (AGA)	590
DIGITALIZZATORE **VIDEON 4.1** GOLD	290
GENLOCK **MICROGEN/MICROGEN PLUS SVHS**	240/440
GENLOCK **MAXIGEN II**	990
GENLOCK **GVP G-LOCK**	790
SOFTWARE VIDEO TITOLAZIONE X-TITLER PRO	290
OPAL VISION MOTHER BOARD	1.440
OPAL VISION VIDEO PROCESSOR	2.040
GVP EGS SPECTRUM 28/24 2MB (16.7 MC)	990
GVP DSS-8 XTAL CLEAR (DIGI AUDIO)	170

ETC. ETC.

PC WARE

VIA CARLO PIRZIO BIROLI,60/60AA
(a 200 m. dalla STAZIONE FF.SS.)
00043 CIAMPINO - ROMA
TEL. 06/791.55.55 - 791.21.21
FAX. 06/791.06.43
ORARIO: DA LUNEDI' A VENERDI'
9.30 -13.00 / 15.30 - 19.30
SABATO: 9.30 - 13.00
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS, MONITORS, ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS STAKAR
IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ULTIMO IMPERO

NEWS - NEWS - NEWS

02-55303002

Eh, eh, eh... Che bello, dopo 5 mesi di lunghissima attesa, possiamo finalmente goderci il nuovo BBS. Ma è cambiato esattamente? Beh, l'interfaccia grafica rimane pressoché invariata, salvo l'aggiunta di alcuni comandi nei menu di Help. Il BBS è stato inoltre semplificato maggiormente per quanto riguarda l'utilizzo dei comandi Read, Scan, Browse etc. Ora possiamo effettuare le nostre ricerche, come accade sui vari sistemi operativi, inserendo l'asterisco (*) al posto delle lettere che non conosciamo. Quindi se vogliamo vedere la lista dei file che terminano con l'estensione .LHA , scriveremo: S *.LHA

Direttamente dal Livello principale> avrete l'opportunità di inviare i messaggi di risposta creati con i pacchetto .QWK con il comando... (indovinate il nome) QWK.
Del tutto nuovi i comandi NM (Nuovi Messaggi) e NF (Nuovi File) attivi sempre dal Livello Principale> che vi permetteranno di avere l'esatta situazione delle novità, sia messaggi, sia file, presenti in BBS. In più, nel caso di NM, avrete la possibilità di utilizzare il comando Yank per compattare i nuovi messaggi in formato QWK.
Sono stati inoltre aggiornati tutti gli help in linea (attivabili con il comando H) e quindi, se avete dubbi su uno dei tanti comandi del BBS vi basterà scrivere H nomecomando (es. H Scan).
Le altre novità ve le sveleremo sul prossimo numero... E ora, spazio ai vostri messaggi... Ciao dal SysOp!!!

Soggetto: Nostalgici...
Da: Nuke

Salve a tutti! Volevo dire brevemente la mia su uno degli argomenti più discussi in assoluto: giochi nuovi = brutti e giochi vecchi = belli.
Secondo me non ha senso accusare i giochi di adesso di essere solo bellissimi demo non giocabili, mentre i giochi di una volta, magari in hercules, davano emozioni mai provate prima.
Secondo mio umile parere, un gioco che ha un pacco di giocabilità ma niente di niente a livello tecnico è allo stesso livello dei "demo" attuali.
In definitiva, prima di tutto giocabilità, ma se poi ci sono anche grafica e sonoro non mi sembra il caso di accusarli ingiustamente, non trovate? Scusate se mi sono espresso male, ma sapete, la fretta...

Da : Tgm Bdm (Stefano Petrullo)
Inviato a: Nuke

Noi crediamo che il fattore più importante che deve possedere un gioco sia quello di divertire veramente chi lo utilizza... il resto... viene dopo!

Soggetto: Pirateria
Da: Valerio

Questo messaggio è molto importante per me! Vorrei sapere se è possibile battere la pirateria in modo diretto, non con campagne di sensibilizzazione.
Prima mi risponderete meglio sarà. Grazie infinite.

Da: Picos
Inviato a: Valerio

Beh...combattere la pirateria in modo diretto?
Comprare programmi ORIGINALI e non fare il "nullasaccio" denunciando i pirati alle case software e a quelle di distribuzione... o no?

Da: Valerio
Inviato a: Picos

Picos tutto qui? Sarebbe questo il consiglio migliore? Francamente mi aspettavo ben altro.
Comunque sappi che faccio i salti mortali per acquistare software originale!! Mi aspetto qualcos'altro.

Da: Mr. Cpu
Inviato a: Valerio

Scusa, ma tu cosa vorresti fare? Si potrebbe cercare tutti i pirati e farli fuori.... ma non so se sia una buona idea...

Da: Rey
Inviato a: Valerio

Se non erro c'è una società che si chiama "I LOVE SOFTWARE ORIGINALE" o se non e' il nome della società è il logo (l'ho visto allo SMAU dello scorso anno mi sembra).
Collaborano con la Guardia di Finanza e qualcosa stanno facendo, probabilmente ancora troppo poco, ma è già qualcosa.

Da: Tgm Bdm
Inviato a: Rey

Il nome è Assoft e quello di qui sopra è il motto...

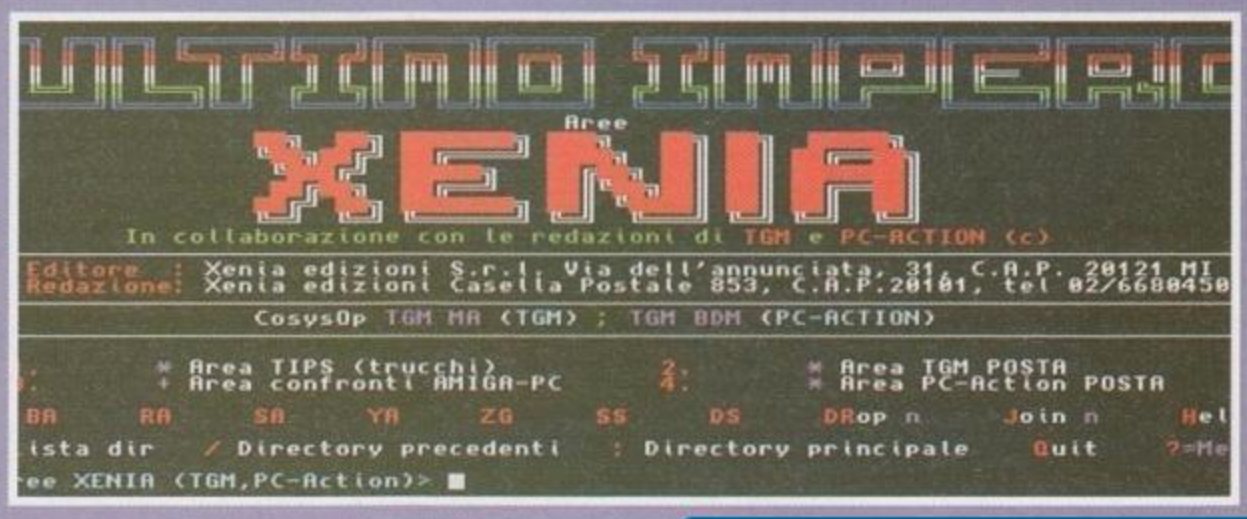
Come ogni mese, ci ritroviamo nello spazio dedicato ai vostri messaggi ricevuti in BBS. Come avrete potuto constatare personalmente durante i collegamenti su UI, sono avvenuti importanti cambiamenti al Cnet (il programma di gestione del BBS) arrivato ormai alla versione 3.05. Per questo motivo, vogliamo ringraziare Ken Pletzer della Perspective Software per il grande impegno dimostrato nella realizzazione di questa nuova versione.

Soggetto: Cavolate a Raffika
Da: Han Solo

Ciao son Han e sono inkavolato nero.
Ma l'avete sentita l'ultima? Dopo tutti i dibattiti squallidi ke ci hanno mostrato come giocare a Sensi o a Mortal Kombat ci renda tutti epilettici, adesso grazie alle TV stiamo scoprendo ke i BBS uccidono la gente!!!
Sì, proprio così: non collegatevi + a UI o riskiate di inkontrare qualke pazzo omicida....
Questa sciocchezza è venuta fuori dal TG 5 riguardo all'uccisione di Simonetta Cesaroni; la giornalista, espertissima di telematica, così ha detto: "Simonetta si era introdotta in un'area di messaggistica simile a un 144 telematico usando x giunta un nome falso (terribile!) e una parola d'accesso segreta che garantiva l'anonimato e la segretezza del sistema (la password di tutti gli utenti di qualsiasi BBS)".
Non so a voi, ma a me tutte 'ste cavolate mi fanno veramente girare i cosiddetti, dovremmo davvero far sentire la nostra voce a questi "biricchini" di giornalisti ke spandono cenere su di noi dal basso della loro ignoranza.
Collericamente Vostro, HAN OTTO SOLO

Da: Yota Moteuchi
Società: Dynamic Style
Inviato a: Han Solo

Allora siamo in due a essere incavolati di BRUTTO. L'ennesima sciocchezza dei giornalisti. Non bastava



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

l'articolo sulla Repubblica che condannava "Ken il violento", appoggiando con discorsi da minorati mentali la lotta delle mamme contro Rete37 che trasmetteva il mai tanto lodato animato.
Mi sono stufato di questi giornalisti superficiali! Al rogo loro e quella malefica censura di parte!
Belli i corpi della gente devastata dall'esplosione a Sarajevo, vero?
Il sangue, quello VERO, sparso per strada... Come se fosse acqua...

Soggetto: Lamentele su Talent Scout
Da: Rayman

1) Immagine realizzata con 3D Studio, ora la protesta.
Io mi faccio un sedere come una casa da un mese per fare una fiamma decente per la mia candela (tra un po' manderò la candela nuova) e vedo pubblicata un'immagine con auto fatta con 3D Studio dall'autodesk, muro nei materiali default, appartamento fatto con ACAD (già pronto!) e la scritta con i Fonts normalissimi.
Ora mi chiedo, ma per vedere una mia umile immagine completamente creata da me sulla rivista, devo mandarne una già bella e fatta da un professionista?
2) Scusate ma mi sono sentito "offeso", se volete pubblicare la lettera o una parte di questa, per fare capire che non è giusto "fare" cose già pronte e renderle solo!
Sentiti ringraziamenti per l'attenzione Giorgio!
P.S. Forse è meglio fare scacchi e scacchiere, invece di renderare immagini già PRONTE!

Da: Tgm Bdm
Società: Xenia Edizioni
Inviato a: Rayman

1) Puntualizziamo subito una cosa, a che immagine ti riferisci? Non per discolparci, però sondare tutto il materiale entro la chiusura del numero può risultare difficoltoso.
Fammi sapere a che immagine ti riferisci, potremmo essere più precisi anche noi nelle risposte.
2) Il discorso è già stato affrontato precedentemente. Questa pratica è poco professionale.
Ti rinnovo comunque l'invito a farmi sapere l'immagine incriminata...
E comunque, grazie per averci fatto notare la cosa...

Oggetto: Informazioni
Da: Hook

Vorrei sapere se esiste la versione PC di Genesia e dove potrei trovare il programma.
Grazie.

Da: Tgm Bdm
Società: Xenia Edizioni
Inviato a: Hook

E' già disponibile in tutti i negozi.

Soggetto: PinbaLL FantasiEs
Da: Psychotron

Dandomi un po' da fare sono riuscito a scovare questi cheat nei meandri dei files del mitico Pinball Fantasies.
Digitate queste parole nello schermo di presentazione di ogni flipper.
JOHAN - TECH - TSP - DANIEL - GABRIEL - CHEAT - EARTHQUAKE - EXTRA*BALLS - FAIR*PLAY - ROBBAN - STEIN - GREET.
La maggior parte sono ringraziamenti e scritte varie più o meno interessanti, però per esempio con EARTHQUAKE non avrete più il rompimento del tilt così potrete sbattere come vi pare il vostro flipper.
Ciao, Spero di essere stato d'aiuto...

CREDITI INFINITI? Sì, Grazie!

Molte persone ci domandano come fare a ottenere crediti nel BBS. Dunque, i crediti si acquisiscono in 2 modi:
1) Inviando programmi al sistema.
2) Contribuendo con una partecipazione in denaro per ottenere crediti illimitati e altre agevolazioni.
NON essendo Ultimo Impero un BBS ad accesso esclusivo e a scopo di lucro, la prima opportunità permette, a tutti coloro che abbiano del materiale interessante da inviare, di acquisire crediti per poter svolgere qualsiasi tipo di operazione nel BBS senza tira fuori una lira.
Per non incorrere in spiacevoli equivoci, esiste un regolamento ben preciso per quanto riguarda l'invio di file per cui, se i programmi da voi inviati non rispettano le regole indicate, devono necessariamente essere cancellati con la conseguente perdita di crediti.
Per questo motivo, per venire incontro a tutte quelle persone che non hanno la possibilità di disporre di file recenti e interessanti per UI, abbiamo pensato di offrire, a chi lo desiderasse, l'opportunità di acquisire crediti indipendentemente dai file inviati.
Abbiamo quindi messo a vostra disposizione un numero di conto corrente postale (che troverete in BBS) sul quale potrete versare la vostra partecipazione spontanea allo sviluppo del BBS, per ottenere crediti infiniti e tutte le altre agevolazioni che troverete descritte in BBS.
Ci è sembrato giusto fornire più d'una scelta per dare a tutti l'opportunità di utilizzare al 100% il nostro sistema.
I contributi minimi sono quindi:
15.000 per 1 mese
40.000 per 3 mesi
75.000 per 6 mesi
140.000 per 1 anno
tutti questi abbonamenti vi permetteranno di disporre di crediti illimitati, chiamate illimitate e 60 minuti di connessione giornaliera, nonché di tutti i servizi presenti e futuri offerti da Ultimo Impero.
Ripeto comunque una seconda volta che Ultimo Impero non è un BBS a scopo di lucro e non diventerà mai un sistema ad accesso esclusivo.
Cercheremo, come del resto abbiamo sempre fatto, di offrirvi sempre più servizi interessanti e l'affetto che ci dimostrate giornalmente ci fa capire che stiamo facendo bene il nostro lavoro.
Un saluto a tutti gli utenti presenti e futuri di Ultimo Impero.
Il SysOp, Massimiliano Coltorti.

EmpireNet

Lo so che lo sapete... Ma io ve lo ripeto.
Ultimo Impero è collegato tramite Empire Net al BBS
Future Service (SysOp Paolo Suriano) al seguente numero:
06-5755951.
Quindi per quanto riguarda le aree messaggi di TGM e PC-Action, potrete collegarvi a Future Service che poi provvederà a smistare i vostri messaggi su Ultimo Impero.

TOP GAMES MACHINE

Assistiamo a un momento di stasi per quanto riguarda l'inserimento di nuovi titoli degni di nota, ma per il prossimo mese avremo grandi novità.
Nei sistemi Ms-Dos, bella lotta tra Doom e Day Of Tentacle, due programmi molto differenti, ma indubbiamente validi sotto tutti i punti di vista.
X-Wing comanda il gruppo degli inseguitori e Rebel Assault, nonostante sia solo su CD, si avvicina alla terza posizione (che sia ritornata la StarWars Mania?).
Per Amiga, assistiamo nuovamente al miracolo Super-Frog che sembra irraggiungibile in vetta alla classifica... e dire che sono tantissimi mesi che è al primo posto!
Cannon Fodder regge il confronto mentre ci stupisce ancora una volta lo straordinario Formula One GP.
Vi ricordiamo che ogni mese le classifiche verranno aggiornate, per cui se desiderate cambiare le sorti della Top Games Machine, non vi resta altro che chiamare Ultimo Impero allo 02-55303002.
Ciao e alla prossima!

MS-DOS

#:Possibili risposte	:Percentuale
1:Doom	: 15.9 %
2:Day Of Tentacle	: 14.4 %
3:X-Wing	: 7.6 %
4:Rebel Assault	: 6.1 %
5:Formula one Grand Prix	: 5.9 %
6:Syndicate	: 5.4 %
7:Indycar Racing	: 5.2 %
8:Mortal Kombat	: 5.2 %
9:Monkey Island II	: 3.7 %
10:Indiana Jones IV	: 3.5 %
11:Strike Commander	: 3.0 %
12:Ultima Underworld II	: 2.8 %
13:Alone in the Dark	: 2.8 %
14:Sensible Soccer	: 2.2 %
15:Flashback	: 2.0 %
16:Sam & Max	: 1.8 %
17:Star Trek II	: 1.5 %
18:Larry 6	: 0.8 %
19:Chessmaster 4000	: 0.5 %
20:Goblins 3	: 0.3 %
21:Rally	: 0.3 %
22:Innocent	: 0.3 %
23:Terminator Rampage	: 0.1 %
24:ALTRO	: 7.1 %

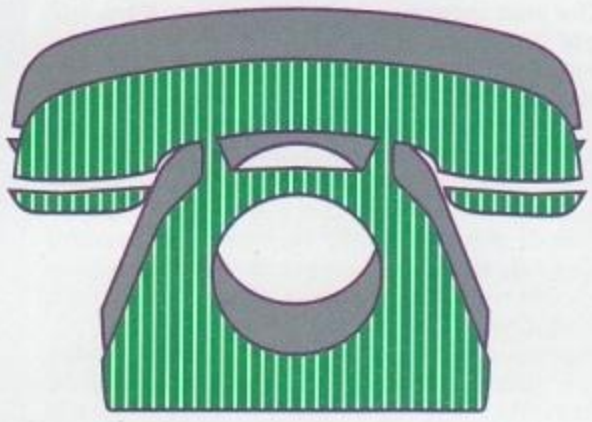
AMIGA

#:Possibili risposte	:Percentuale
1:Super Frog	: 11.2 %
2:Cannon Fodder	: 10.3 %
3:Formula One Grand Prix	: 9.9 %
4:Alien Breed 2	: 8.1 %
5:Dune II	: 5.7 %
6:Goal!	: 5.0 %
7:Flashback	: 5.0 %
8:Mortal Kombat	: 4.5 %
9:Syndicate	: 4.5 %
10:Settlers	: 3.4 %
11:Jurassic Park	: 3.0 %
12:Sensible Soccer	: 2.8 %
13:Pinball Fantasies	: 2.7 %
14:Kick Off 2	: 2.3 %
15:Turrican 3	: 2.1 %
16:Project-X	: 1.8 %
17:Stardust	: 1.2 %
18:Zool 2	: 1.2 %
19:Gunship 2000	: 1.0 %
20:Second Samurai	: 0.9 %
21:Disposable Hero	: 0.5 %
22:Body Blows Galactic	: 0.3 %
23:Terminator 2 (Arcade)	: 0.3 %
24:Cool Spot	: 0.1 %
25:ALTRO	: 9.5 %

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ENTRA IN REDAZIONE LE PORTE SONO APERTE!



144.22.09.45

FINALMENTE LA TUA RIVISTA PREFERITA HA APERTO IL SERVIZIO DI REDAZIONE PIÙ INCREDIBILE CHE CI SIA. AL COSTO DI 635* LIRE AL MINUTO POTRAI VERAMENTE APRIRE LE PORTE A TUTTO QUELLO CHE HAI SEMPRE DESIDERATO.

CHIAMANDO QUESTO SERVIZIO ATTIVO 24 ORE SU 24, 7 GIORNI SU 7, POTRAI ACCEDERE A TUTTE QUESTE GRANDI POSSIBILITÀ:

- CHIEDERE CONSIGLI E AVERE INFORMAZIONI SU SOFTWARE E HARDWARE.
- APPORRE IN BACHECA IL TUO ANNUNCIO, DAL CANE SMARRITO ALLA FESTA DI COM PLEANNO, DALLA DEDICA ALLA TUA DOLCE METÀ AL CONSIGLIO PER I TUOI AMICI.
- ASCOLTARE I TRUCCHI E I CONSIGLI RELATIVI AI TUOI GIOCHI PREFERITI.
- CONOSCERE IN ANTEPRIMA LE NOVITÀ PER IL TUO COMPUTER O PER LA TUA CONSOLE.
- LASCIARE O ASCOLTARE GLI ANNUNCI ECONOMICI PER COMPRARE E VENDERE IMMEDIATAMENTE TUTTO QUELLO CHE VUOI, PURCHÉ SIA LEGATO AL MONDO DEI GIOVANI.
- ESPRIMERE LA TUA OPINIONE SU UN ARGOMENTO CHE TI STA PARTICOLARMENTE A CUORE E ASCOLTARE L'OPINIONE DEGLI ALTRI.
- COMUNICARE I TUOI GIUDIZI ALLA TUA REDAZIONE PREFERITA.
- DARCI UN CONSIGLIO O FARE DELLE CRITICHE.
- PROPORTI COME REDATTORE O CERCARE DELLE COLLABORAZIONI.

INSOMMA, IL NUOVO SERVIZIO XENIA 144 TI APRE DAVVERO TUTTE LE PORTE CHE VUOI, E DOMANI SARÀ SENZ'ALTRO UN ALTRO GIORNO!
CHIAMA SUBITO! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION, CD MAGAZINE E IL TUO MONDO TI ASPETTANO IN OGNI MOMENTO... ANCHE ADESSO!

* A questa cifra bisogna aggiungere l'IVA (meno di 60 lire per i telefoni di casa) che, comunque, viene pagata su TUTTA la bolletta del telefono, e non solo su questo servizio.

Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

XENIA EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le vostre lettere vanno inviate a XENIA EDIZIONI - TGM MAIL - CASELLA POSTALE 853 - 20121 MILANO

TGM MAIL TGM MAIL TGM MAIL TGM MAIL

PROLOGO

Ogni mese che passa la quantità di lettere che ci perviene si fa sempre più numerosa. In particolare questo mese sembra proprio che abbiate voluto sommergerci letteralmente di missive. Bene bene bene, cogliamo l'occasione per ringraziarvi dunque tutti (e in particolare coloro che ci hanno inviato i testi su dischetto: mi raccomando ricordate di salvare il file come ASCII o TESTO DOS che dir si voglia). Ok, inutile dilungarsi ulteriormente, non ci resta che invitarvi a leggere quanto segue...

Noi Bovas

IL LETTORE NON E' (PIU') COINVOLTO

15 Gennaio 1994

Non voglio sprecare spazio scrivendo cose del tipo "Carissima redazione di TGM" o "Galattica redazione di TGM" o peggio ancora "Strepitosa redazione di TGM" o... può bastare (eh già, tanto ormai ne hai sprecato il doppio NdP). Mi chiamo Gianluca e scrivo da Prato (PO non FI) e sono un videogiocatore incallito. Nessuno di voi lettori mi conosce (ciao Luca, ciao Paolo), ma forse qualcun altro (chi si occupa dei Tips, per intenderci), si ricorderà di quel ragazzo minaccioso che vi avrebbe punito se la preview su Monkey 3 fosse risultata un vile pesce d'aprile. TGM sta migliorando giorno per giorno (anzi mese per mese), la grafica è impeccabile; l'idea della brossura è geniale. Vi seguo dal numero 31. Ricordo ancora il giorno in cui acquistai per la prima volta TeGame; ricordo che ero tutto bagnato, che la strada era bagnata, che c'era un'umidità incredibilmente elevata, che.... pioveva. Beh, qualche giorno fa, risfogliando quel numero, mi sono commosso e il mio volto si è nuovamente bagnato: no, non lacrime, ma ancora pioggia (ammazza che iella). Ma non è questo il problema.

Il motivo per cui ho deciso di scrivervi è da ricercarsi in una lettera... quella di Daniele Giudici. Anch'io ho 17 anni, tuttavia non sono oppresso da così tanti dubbi. Daniele sostiene che i giochi stiano diventando, col passare del tempo, sempre più brutti. Sì, in alcuni giochi si pensa più a curare grafica e sonoro, che non la giocabilità, rendendolo bello da vedere, ma una schifezza se ci devi giocare. Tuttavia TGM esiste anche per questo, per tenerci alla lontana da fantastiche ciofeche. Ma prova a confrontare "Maniac Mansion" con il suo successore o con "Sam & Max" (brava Lucas), "Budokan" con "Mortal Kombat", la mitica simulazione di "Formula1" dell'Accolade con "Indycar Racing" (o con "Formula One Grand Prix"). Ti lamenti di un cattivo uso del CD: probabilmente non avevi ancora sentito parlare di "Rebel Assault" (aribrava Lucas). L'unico punto che condivido è quello che tratta della scomparsa dell'umorismo nelle recensioni. Ho parlato con un redattore (non voglio dire con chi, se no Max lo licenzia... e poi chi fa la spia non è figlio di Maria (vabbè, ciao Raffaè)), che ha detto di essere pienamente d'accordo con me. Penso che TGM non sia solo una rivista di recensioni di videogiochi, ma anche una rivista di intrattenimento. Qualche anno fa, l'acquistavo in edicola e la leggevo tutta d'un fiato. Era divertentissima, le recensioni mi facevano piegare in due dalle risate. Poi, durante il giorno le ricordavo e ricominciavo a ridere (provate a rileggervi quella di "Conan the Cimmerian" e poi raccontatemi). C'è stato il cambiamento: da allora è già tanto se la finisco di leggere in un mese. Questo mese, poi, mi sono accorto di limitarmi addirittura a sfogliare le pagine ammirando le foto. Poi leggo all'interno di 'In sintesi...' - "Tutti cresciamo ed è giusto che TGM non sfugga alla regola"-. Penso che cambiare in questo senso sia stato l'unico grande sbaglio. - "Se poi tu preferivi leggere un mucchio di tavanate al posto di una recensione di un gioco (che, essendo tale, deve parlare proprio del gioco), beh, è questione di gusti."- Sinceramente preferivo leggere un mucchio di tavanate. Qualcuno si è lamentato del vostro modo di scrivere le recensioni in passato? Qualcuno vi derideva, definendovi una rivista di videogiochi redatta da stupidi e incompetenti, o forse qualcos'altro? Spiegatemi il motivo per cui siete cambiati, spiegatelo anche a tutti quelli che la pensano come me. Io odio tutte le altre riviste del settore perché sono terribilmente serie. A volte le acquisto mentre aspetto l'uscita di TGM e definendomi masochista, finisco spesso con lo stracciarle. Perché vi volete accumunare alle altre riviste?

Ricordiamoci che TGM dovrebbe essere piacevole, non noiosa; quando leggo la vostra rivista vorrei trovare ciò che voi pensate, non ciò che traete dal foglietto che la software house vi invia insieme al gioco. Prima sembrava di conversare con voi redattori, di conoscervi come si conoscono degli amici; adesso non noto la differenza tra un redattore e un altro, e rimanete dei perfetti estranei. Se era questo ciò che volevate, cioè adottare un comportamento distaccato da noi lettori (o almeno così come lo vedo io), ci siete riusciti. Non potete immaginare come sia amareggiato. Siete i migliori ma vorrei che voi foste il meglio (ehm, grammaticamente parlando è esattamente la stessa cosa, ma penso di aver capito ciò che volevi dire... NdP). - "In ogni caso, i lettori sono sempre invitati a partecipare attivamente alla questione umorismo sì o no, anche perché ci interessa direttamente" - Beh, vi ho fatto sapere cosa ne penso io. Adesso tocca a voi, redattori di TGM (sì, perché non penso che Raffaele sia l'unico a pensarla come me) e voi, lettori. Quante volte ci avete detto che TGM non è solo vostra, ma anche nostra? Se vogliamo che TGM cambi dobbiamo farglielo sapere. Non basta il mio parere, come non è bastato quello di Teoman Alibegovic, né quello di Daniele Giudici. Facciamoglielo sapere, con una cartolina o con una telefonata. Facciamolo oggi stesso se amiamo la rivista. FACCIAMOLO OGGI STESSO.

Gianluca, Prato

Uhmm, penso di aver capito. In parole povere, tu non ti senti più coinvolto dai nostri articoli, li leggi a fatica ricordando i "bei tempi" in cui invece li leggevi tutti d'un fiato. E posso capirti, pur senza condividere quanto affermi nella tua missiva. Certo, anche a noi piacerebbe poter uscire un po' dalle righe, dire un mucchio di tavanate soprattutto quando la trama di un gioco è terribilmente banale, ma così facendo rischieremmo di non offrirvi un buon servizio. Lo scopo di TGM non è certo quello di divertire (esistono parecchi mensili e settimanali nati per questo), ma di informare la gente sulle novità del settore che tratta. Se poi in passato avevamo adottato un registro meno formale, era anche per motivi stessi di mercato. La concorrenza non era certo agguerrita come oggi, anche il target medio dei lettori era sensibilmente diverso. E comunque la scelta di passare ad articoli più seri è stata largamente appoggiata proprio da voi lettori, con lettere che criticavano aspramente il contenuto troppo "vago e demenziale" di alcune recensioni (non tutte), ed auspicavano una migliore trattazione di ogni gioco e dei suoi aspetti puramente tecnici. Tutto qui. Adesso si sta lentamente organizzando il partito dei "contrari", che se nelle sue fila dovesse contare sempre più iscritti, verrà certamente tenuto in considerazione. Morale della favola, scrivete e fateci sapere le vostre opinioni, favorevoli o contrarie che siano alla nostra linea editoriale. (Uhmm, rileggendo questa risposta, mi accorgo che sa molto di "vorrei ma non posso"... Che avesse ragione il nostro Raffaele? NdP)

CHI AVEVA DETTO CHE I VIDEOGIOCHI NON FANNO MALE ALLA SALUTE?

Vediamo un po', come potrei iniziare questa lettera, forse: Cara redazione di TGM... No, no, è troppo banale, è da prima elementare; forse potrei scrivere: Druidica redazione di TGM... No, no, questo inizio l'hanno già usato tutti. Ho un idea, scriviamo:

INIZIO

Vediamo un po', come potrei iniziare questa lettera, forse: Cara redazione di TGM... No, no, è troppo banale, è da prima elementare; forse potrei scrivere: Druidica redazione di TGM... No, no, questo inizio l'hanno già usato tutti. Ho un idea, scriviamo:

INIZIO

Vediamo un po', come potrei iniziare questa lettera, forse: Cara redazione di TGM... No, no, è troppo banale, è da prima elementare; forse potrei scrivere: Druidica redazione di TGM... No, no, questo inizio l'hanno già usato tutti. Ho un idea, scriviamo:

INIZIO

E va bene la smetto (però era bello come inizio eh?)(mah, vi dirò, ho i miei dubbi. NdP) e diamo inizio alla lettera vera e propria. Allora, io e il mio compagno di lettera Gens (non è il suo nome vero, credo) volevamo dirvi un paio di cose (sì; un paio di scarpe, un paio di forbici, un paio di pantaloni... NdGens)(Ha, Ha, Ha; la tua solita ca***ata (=cavolata, ma che cosa credevate!) quotidiana l'hai detta eh? Ma smettila che non fai ridere nessuno! NdRDB), comunque da cosa volete che parta? (Potresti partire dalla stazione, magari per andare il più lontano possibile! NdGens)(di un'altra ca**ata (=questa volta avete capito bene) e ti sbatto fuori da casa mia! NdRDB). Sperando che il collega Gens non mi interrompa un'altra volta vorrei finalmente iniziare.

PARTE PRIMA: L'APPELLO

Vorrei lanciare un MMMMEEEEGGGGAAAAAAAPPPPPPPPEEEELLLLOOOO a qualunque casa editrice di giochi (ma sei sicuro che si scriva casa editrice? NdGens)(no, ma non rompere Gens. NdRDB): tempo fa ho letto che, stando a quanto da voi affermato, se tutti comprassero giochi originali, le case produttrici abbasserebbero i prezzi dei loro giochi. Now, stop, stop stop stopstopstop! Arriva il suddetto EXTRA MEGA GALATTICO APPELLO CHE TUTTI DOVETE LEGGERE MA SOPRATTUTTO LE CASE PRODUTTRICI DI GIOCHI: perché una qualunque software house non prova a vendere ad un prezzo molto basso un suo gioco, per vedere se guadagna di più che non a venderlo al solito prezzo? (credo di aver perso il filo della frase ma spero di averle dato un senso. NdRDB)(inizi ad incasinarmi sempre di più! NdGens)(è quello che ho appena detto stupido di un Gens. NdRDB)(non mi insultare o lo dico alla mamma, buaaaa! Buaaaa! NdGens)(smettila perché questa lettera mi pare che stia scadendo un po' sul patetico e ho paura che la cestineranno prima che la finiscano di leggere. NdRDB)(ma pensa un po', allora sei perspicace! NdP)(per favore non cestinatela se no RDB mi cancella dalla lista dei suoi amici. NdGens)(e basta con tutte queste parentesi. NdRDB). Riprendendo il discorso la mia conclusione è: qualche casa non vuol provare a vendere a poco prezzo un suo gioco?!? Voi di TGM chiedete a qualcuno di provare, solo di provare.

PARTE SECONDA: I DOMANDONI

1) Il linguaggio assembler funziona anche su Amiga? (Certo stupido, se no i giochi per Amiga come sono programmati, in Pascal?!? NdGens)(No, in Modula-2. NdD)(Sì, e già che ci sei, perché non in Caligola-II? NdP). Se sì come penso, come si può fare per programmare (non voglio sapere cosa devo scrivere per programmare il gioco, ma dove devo scrivere per programmare in assembler). Voi lo consigliate un assembler ad un novellino? (Parlavo di Gens naturalmente. NdRDB).

2) Con un emulatore PC si possono usare su Amiga tutti i giochi PC?

3) Come mai le conversioni su Amiga (parlo del 1200) dal PC sono così rare?

4) Perché voi non avete imparato a programmare????

5) Perché non potete buttare a calci fuori dalla redazione quel pazzoide di Max? Penso che fareste un grande favore a molti di noi!

6) Perché la musica iniziale di Cannon Fodder è così semplicemente fantastica (parlo di "War has never been so much fun")? Potreste mandarmi le parole complete della canzone così ci faccio il Karaoke con Gens?

7) Vorrei sapere tutto quello che conoscete sui moduli protracker.

8) Prima di comprarlo, vorrei sapere se è compatibile con il 1200, per non sprecare soldi.

9) Che bella simulazione di aerei mi consigliate for my computer (della serie: noio, vulevam savuar... NdGens)

ULTIMA PARTE: CONCLUSIONE

Eccoci sfortunatamente già ai saluti, difatti io ed il mio asdrubalico ed annibalesco compagno di lettera vi salutiamo e vi diamo appuntamento al più presto. Ah, un ultima cosa, Gens ha un braccio monco e porta degli occhiali con delle lenti spesse 20cm (che non significa corrente mese ma centimetri. NdRDB), ah, ah , ah, gli ho spifferato tutto sul tuo aspetto (bastardo, non credeteci amici da casa: non è vero, ed ora aspetta che ti prenda lurido panno ammuffito ed avariato e vedrai come ti riduco. Ma dove sei, pulisco un attimo i miei occhiali e... Mi passi la tovaglia che il fazzoletto non basta per pulire gli occhiali? No, aspetta, passamela dall'altra parte che con il sinistro non posso prenderla, che sai benissimo che sono monco. NdGens)(no dai Gens, non picchiarmi che devo salutare i lettori. No, dai Gens, metti giù il joystick che fa male e costa un pacco di soldi, no, dai Gens noooooooooo!!! NdRDB) BONK, STUMP, TONK, STAFF, CIAFF, AAAARGH, HHHEEEEELLLLLPPPPPPP, SBOT, COLP, TANG, AAAAAAH. Ed ora cari amici (è Gens che parla) vi saluto tutti anche da parte di RDB che è occupato un atti-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

29
ANNO 4
NUMERO 29
APRILE 1994
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

CONSOLE MANIA

164 PAGINE DI MANIA

VIRTUA RACING
L'ANTEPRIMA DA FORMULA 1

3DO vs JAGUAR
GOLDRAKE CONTRO MAZINGA

SPECIALE GIAPPONE
MANGA E OAV SUI PICCHIADURO

FINISCE
JAMES POND 3

E UN SACCO DI BEI GIOCHINI!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mo a chiamarsi un'ambulanza.
Ciriciao a voi tutti mostriciattoli della grande rivista, BYE BYE!!!

Da Riccardo "RDB" De Biasi e Anonimo "Gens" Gentis

P.S. Che fine ha fatto il lavacessi "più migliore" del mondo, Geims Tonn? Se incontrate Geims ditegli che ho il cesso sporco e ho bisogno di lui, come scopone può usare anche RDB se gli fa piacere.

Solo una domanda, cosa vi siete fumati prima di scrivere queta lettera? Beh, in ogni caso complimenti, era da parecchio tempo che non ci arrivava più niente indirizzato al TGM Mail che facesse veramente ridere. E come vedete (o sarebbe il caso di dire "come VEDI", eh, RDB?), eccola pubblicata. Scusatemi se ho apportato qualche piccolo ma inevitabile taglio (era un po' lunghina), ma penso di aver conservato le cose più "interessanti". Ma veniamo alle domande (si fa per dire) serie:
1) l'Assembler funziona su TUTTI i computer sulla faccia della terra, essendo la cosa in assoluto più vicina al linguaggio macchina. Tuttavia l'Assembler non è un linguaggio universale, ma può cambiare anche radicalmente a seconda della macchina che devi programmare e dell'assemblatore che stai utilizzando. E comunque non è certo il tipo di linguaggio più adatto per un novellino. Prima impegnati con un codice ad alto livello.
2) No, non tutti, chiaramente. E comunque con un certo salasso in termini di velocità. Come sempre dipende dall'Amiga che stai usando e dall'emulatore a cui ti sei affidato.
3) Non sono poi così poche, basta aspettare. Certo è che alcuni programmi, nonostante la buona volontà, non potrebbero neppure essere convertiti su Amiga. Altri invece potrebbero benissimo esserlo, ma mancano le condizioni di mercato che rendano la conversione un buon affare. Sorry...
4) E chi ti ha detto che noi non sappiamo programmare? Giancarlo Calzetta è stato un abile programmatore ai tempi del Commodore 64 (e adesso si sta dando da fare per sfruttare la sua esperienza anche su macchine più recenti), e molti di noi si divertono a scrivere qualche programmino sul proprio computer. Chiaro, non si tratterà di opere degne di pubblicazione, ma in ogni caso non siamo certo gli ignoranti che a volte possiamo sembrare...
5) Ti assicuro che in questo modo faremmo un favore non indifferente più a noi stessi che a voi lettori, ma lui non ci sembra troppo d'accordo. E poi, chi lo sotituisce uno come Max?
6) Jon Hare è un mito...
7) Bella domanda davvero. Comunque un articolo sul Protracker ho già provveduto a scriverlo io due mesi fa, sebbene non fosse nulla di approfondito (e non era certo sua intenzione esserlo), penso vi abbia già messo in condizione di strimpellare qualcosa col computer. Ah, non sono previsti seguiti a breve termine...
8) Comprare cosa, scusa? Il PT (giunto oggi alla versione 3.15) è di pubblico dominio, potete trovarlo anche su Ultimo Impero, così come i moduli che sono presenti a frotte (non perdete il demenziale e scherzoso "ILGIANNI.MOD", dove Dave fa bella mostra della sua voce medesima. Sempre che il Sysop non ce l'abbia già cancellato NdBovas). Ah, dimenticavo: tutte le versioni del PT dalla 3.10 in su, funzionano regolarmente anche su A1200. Per la 2.3 si rende opportuno mettere il chipset orginale ed escludere le cache della CPU.
9) TFX certamente. Tenete comunque d'occhio le pagine della rivista per ulteriori informazioni...

IL COMPUTER QUALE NUOVA FORMA DI ESPRESSIONE ARTISTICA

Redazione di TGM, credo che la Posta sia l'angolo più interessante della "nostra" rivista, o almeno lo sarebbe se i lettori proponessero osservazioni, argomenti, problemi, più vari e meno oziosi. Nell'attesa di qualcosa di più stimolante (hai letto le ultime due Poste? NdP), se non vi dispiace, proverò io a dire qualcosa di diverso.
Fino al secolo scorso le possibilità di espressione, soprattutto artistica, erano costituite da musica, arti figurative e letteratura. Numerose le grandi personalità in ognuno di questi campi, e più numerose ancora procedendo a ritroso nel tempo. Permettetemi di osservare come, specialmente nelle lettere e nella filosofia, allontanandosi dal nostro tempo verso il passato, e così fino ai greci, ci si accorge come un tempo le menti geniali, gli intelletti sublimi erano presenti in numero maggiore rispetto ai secoli a noi più prossimi, ed in particolare rispetto al nostro tempo, in cui sembrano del tutto scomparse. Bene, oramai vi starete chiedendo cosa c'entri tutto ciò con TGM, e ora ve lo dico.
Leggendo le riviste del settore, sembrerebbe che con la creazione di macchine più potenti, e di relativo software sempre più sofisticato in tutti i campi (musica, grafica, ecc), si sarebbero dovute amplificare, moltiplicare e creare nuove ed infinite possibilità espressive. Se le premesse poste sono corrette, esiste un'innegabile contraddizione fra le propagandate "accresciute possibilità espressive" e l'attuale, irrefrenabile inaridirsi della produzione artistica elevata non perché accessibile a pochi, ma perché portatrice di alti valori e delle grandi passioni umane.
Vorrei conoscere il pensiero, più che vostro, dei lettori. Quindi scrivete, scrivete, scrivete, ma prima meditateci su. Io ho una mia tesi che, per ora, preferisco non esporre.

Stefano Montani
Via Vincenzo Mascioni, 3
21030 Cuvio (VA)

Non sono d'accordo. Innanzitutto non è vero che in passato vi erano più menti geniali rispetto ad oggi. E' vero invece che, studiando la storia, i secoli ci appaiono spazi temporali persino più brevi rispetto agli anni vissuti effettivamente. E poi non è affatto vero che la produzione artistica è andata scemando. Tutt'altro, si è evoluta (anche se per molti si è invece "involuta". Beh, miglioramento o peggioramento sono comunque segno di evoluzione NdP), ha cambiato pelle e linguaggio, si è nascosta dietro ad arti figurative più popolari e meno d'élite. La musica ha abbandonato la sua impostazione puramente sinfonica e vi sono artisti capaci di trasmettere sensazioni ed emozioni all'ascoltatore, anche senza disporre di un'intera orchestra, ma solo di un banale sintetizzatore collegato via MIDI a qualche altro strumento: ascolti mai la musica New Age? La vendono anche in edicola... Sono cambiati i mezzi, vero. Dal pennello si è passati al puntatore, dalla tavolozza alla "palette", dalla tela al monitor. Ma in sostanza cos'è cambiato? La voglia di esprimere concetti grazie alle arti figurative può esplicarsi anche attraverso una schermata grafica, anche se rischia di banalizzarsi e trasformarsi in un fondino per il Workbench o per Windows. E della multimedialità cosa ne pensi? Cosa significa per te l'opportunità di creare un'opera che trasmette immagini e suoni come un film, ma con in più la possibilità di interagire? E' ora di finirla di considerare l'Arte come qualcosa di elitario e irraggiungibile, c'è solo chi è più bravo (e sarà ricordato nei secoli come un genio), e chi invece non lo è, e cadrà nel dimenticatoio. Come sempre. Fine.

GIOCABILITA' E REALISMO

Dear TGM, il motivo per cui vi scrivo questa lettera, è una riflessione sul mercato ludico ispiratami da un software shareware di cui sono entrato in possesso: un emulatore di C64 perfetto, che supporta praticamente tutto ciò che aveva a che fare con quel computer, periferiche incluse. Bisogna proprio rendere merito a Miha Peternel, il programmatore di questo pacchetto. (Ah, fantastico, così invece di Windows potrai usare GEOS, e vedere com'è fatto un sistema operativo a finestre SERIO - come sono cattivo oggi NdP)
Tornando al vero motivo della lettera, mentre giocavo con alcuni videogiochi ricevuti con l'emulatore (tra cui il grande "Burning Race") ("Burning Rubber"? NdP), mi sono accorto di quanto stupide siano le discussioni tra i giocatori "moderni" e quelli con un po' più di anni di gioco alle spalle (i "matusa", tra i quali devo necessariamente annoverare anche me stesso, sigh! NdP). I primi definiscono i secondi come nostalgici, capaci di citare decine di titoli a memoria e di essere cristallizzati nel passato, senza invece seguire il progresso. I secondi, per contro, definiscono i primi come videogiocatori non veri, poiché si divertono con programmi che definiscono pseudogiochi.
Quello che bisogna capire sono le estreme differenze tra i prodotti di cui si parla. Non si può dire che i videogiochi odierni non abbiano giocabilità rispetto a quelli di 5 o 6 anni fa. Il vero scopo del videogioco è divertire: mentre i giochi di una volta non potevano disporre di un hardware particolarmente potente, e quindi si affidavano a situazioni del tutto irreali per raggiungere il loro scopo, quelli odierni vogliono arrivare ad un grado di realismo molto elevato. Dieci anni fa per imparare a giocare si premeva il tasto fire e si vedeva cosa succedeva, oggi bisogna aver letto prima un manuale di cento pagine. Questa è la differenza: il videogioco di dieci anni fa non teneva in considerazione il realismo, cosa che invece oggi deve valutare. La realità virtuale è l'esempio più classico di questo "iperrealismo", in cui ci si diverte ad emulare ciò che comunemente facciamo nella realtà (anche se volare su un Tomcat non è proprio una cosa che si fa tutti i giorni). Molte persone possono non amare questo tipo di svaghi, e allora possono benissimo continuare a dedicarsi a giochi più immediati (ma non per queesto meno belli e divertenti). Una volta la competizione uomo-macchina era più palese, oggi invece è sepolta da tonnellate di grafica e sonoro.
Finiamola dunque di discutere su quali giochi siano migliori, perché derivano da due modi approcci al divertimento completamente diversi. Poi ognuno è libero di dire la sua opinione, siamo in un paese democratico...

Domenico "BLACK DODO" Marchesan

Ho apportato delle modifiche qua e là ma spero che mi perdonerai, visto che il senso della lettera è rimasto del tutto immutato. Comunque, ciò che dici è il classico "uovo di Colombo", nel senso che a ridurre la lotta tra moderni e nostalgici ad una puerile discussione sul fattore "realismo" non ci aveva davvero pensato nessuno. In gran parte sono d'accordo con te, tuttavia ritengo che il discorso debba per forza essere un tantino più complesso.
Ma non parliamo di questo, perché ciò che hai introdotto nella tua missiva è molto più interessante se preso a sé, cioè "è giusto che i videogiochi simulino sempre di più la realtà?". Dove sono finiti gli alieni tutti colorati, le macchinine che sfrecciano a trecento all'ora, il beam di R-Type e via dicendo? Ma, per contro, quando una bimba gioca con una bambola e le fa da madre, non sta essa stessa simulando una situazione reale? Cosa cambia? A voi lettori le risposte, preferisco lasciare questo spazio aperto ad ogni intervento da parte vostra.

DOMANDONI SUL C...

Carissima redazione di TGM sono un ragazzo di 15 anni, mi chiamo Andrea e vi scrivo da Vicenza (e chi se ne frega?!) per porvi alcuni quesiti che mi attanagliano da mattina a sera.
Prima di procedere con le domande, però, devo complimentarmi con voi per la vostra magnifica rivista e farvi una breve introduzione che spero non vi risulterà troppo noiosa.
Fin da quando era piccolo il mondo del computer mi ha sempre affascinato e, come è prevedibile, ho cercato in tutte le maniere di avere un computer con il quale giocare; infine i miei genitori, dopo aver fatto loro milioni di promesse, spergiuri, preghiere, decisero di comprarmi un computer (avevo 10 anni). Mi trovai tra le mani un Apple IIc con schermo monocromatico, pensate perciò alle sofferenze e alle limitazioni patite.
Dopo la mia brillante (mica tanto) promozione in seconda superiore i miei, però, riconobbero la necessità di un nuovo elaboratore ed ai primi di luglio acquistai la macchina con cui sto editando questa lettera. Vi chiederete "ma a che cosa xxxxx è servita questa stupida introduzione ?". Un attimo di pazienza,infatti leggendo le pagine della vostra veneratissima rivista parlate di 486 come macchina indispensabile, come configurazione base,mentre io ho un 386 dx a 40 Mhz, 4 Mb di ram, SVGA, etc. etc.: è propio necessario avere una mega configurazione (mega costosa) come quella con un 486 per far funzionare bene i nuovi programmi?
Questa era la prima, la seconda domanda è un po' più conplessa, infatti dopo quattro-cinque mesi di gioco sfrenato, ho deciso di ampliare i miei orizzonti e darmi alla programmazione di videogiochi; ora sono in possesso di un c++ 3.1 e vorrei chiedere se potreste fornirmi indicazioni precise su come imparare ad usare in questo senso il linguaggio C (ho già una buona esperienza in Turbo Pascal 6.0) indicandomi libri particolarmente adatti e dei buoni programmi grafici per costruire frames etc. etc.
Spero di non essere stato troppo prolisso (cercate di capire: domenica mattina e sono ancora un po' "intontito"); gradirei ricevere una risposta.

Andrea Scabardi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Caro Andrea, mi fa piacere sapere che i lettori di TGM non si limitino solo a impugnare il joystick ma che si interessino anche ad aspetti meno videoludici. Dunque, per quanto riguarda la prima domanda la risposta dovresti già conoscerla, il mercato degli Ms-Dos si muove abbastanza celermente, è quindi ovvio che sia necessario passare a macchine superiori di tanto in tanto per non rimanere limitati nell'uso del software. Comunque, come ho già più volte ripetuto, il 386 va ancora bene per ora, quindi rimanda le tue preoccupazioni al futuro. Per il C è necessaria una precisazione: si tratta sicuramente di un linguaggio molto potente e molto versatile, che lascia ampia libertà a chi lo utilizza. Il fatto che tu già conosca il Pascal tornerà sicuramente a tuo vantaggio, sarà sufficiente imparare la nuova sintassi per confezionare i tuoi programmi. Devi però tenere presente che il C è stato pensato come un linguaggio per chi conosce bene il funzionamento del computer a tutti i livelli di programmazione, quindi ti serviranno sicuramente basi ben più solide per usarlo a certi livelli. Considera comunque che non è stato espressamente studiato per programmare videogiochi, quindi è sprovvisto di un supporto diretto nei confronti di grafica e sonoro, al contrario di un linguaccio come l'AMOS. Se però viene usato al massimo delle sue potenzialità può svolgere bene anche questo compito...

ALLA RICERCA DELLA CONVERSIONE PERFETTA.

Salve ragazzi, come va?
Mi sono deciso a scrivervi un'altra volta, dopo aver giocato a MORTAL KOMBAT per Amiga e alle relative versioni per MEGADRIVE e SUPERNES, per sentire le vostre opinioni su un fatto per me (e penso per molti utenti Amiga) molto importante: le conversioni di vari COIN-OP sul suddetto computer.
No, dico, ma è mai possibile che non si riesca a convertire PERFETTAMENTE un COIN-OP su Amiga?
Allora incominciamo dal tanto discusso gioco della CAPCOM: STREET FIGHTER II. Innanzitutto la grafica: 16 colori per il chip dell'Amiga sono un vero insulto, la lentezza incredibile, i fondali non animati, la mancanza di parallasse e infine i caricamenti terrificanti per i continui cambi di disco (posseggo la versione originale pagata ben 59.900 lire).
Dopo aver visto però la relativa conversione sul SUPERNES mi sono arrabbiato non poco: fondali animati, velocità incredibile e molte altre cose. Insomma una conversione degna di tale nome.
Passiamo ora al GRANDE MORTAL KOMBAT. Qualche difetto lo possiede anche lui. Allora: fondali non animati, assenza di parallasse e addirittura mancanza alcuni particolari nei fondali (ombre dei personaggi e nuvole) che, pur essendo piccolezze, farebbero la loro bella figura se fossero presenti. Anche per questo gioco le conversioni per MEGADRIVE e SUPERNES erano ben fatte: fondali animati, ombre, nuvole, ecc. Ora vi pongo una domanda: questi difetti sono da attribuirsi ai programmatori che non fanno il loro lavoro come devono o perché lo fanno in modo affrettato oppure le macchine sopracitate sono più potenti dell'Amiga?
Desidererei sentire le risposte di più redattori per vedere come la pensano. In ogni caso MORTAL KOMBAT rimane una conversione ben fatta, al contrario di quella schifezza di STREET FIGHTER (scusate il termine ma è la verità).
Ora vorrei porgervi qualche domanda:
1) Avete qualche notizia riguardante MORTAL KOMBAT 2?
2) Esiste SUPER MARIO BROS. per Amiga?
3) E' prevista una conversione di FATAL FURY 2 anche su Amiga?
4) La memoria contenuta nello slot PCMCIA di Amiga 600 è vera FAST RAM?
5) Sarebbe possibile convertire giochi come ALONE IN THE DARK e LOST IN TIME su AMIGA CON HARD DISK? Se no, mi potreste spiegare i motivi?
Ah,dimenticavo! Sono Robert di Milano (P.le Corvetto) e vi ho scritto la prima lettera il 18 Dicembre (adesso sto scrivendo al 19 Gennaio). Attendo (spero!) una vostra risposta alle mie semplici domande. Ora vi saluto facendovi i miei piu' vivi complimenti per l'ottima rivista e gli ottimi redattori che mantengono sempre questo mensile ad altissimo livello. Non cambiate mai, continuate cosi.

Siete i migliori.

Roby

Caro Roby, l'argomento da te toccato, come tu stesso prima hai affermato, interessa penso un vasto numero di possessori di computer. Bene, ora ti esprimerò le mie considerazioni, se poi qualcuno vorrà aggiungere qualcosa è liberissimo di farlo. Dunque, innanzitutto tieni presente che è molto più difficile programmare una conversione di un gioco già esistente piuttosto che progettarne uno nuovo. Mentre in un nuovo progetto la fantasia di programmatori, grafici e musicisti può spaziare in lungo ed in largo, per quanto riguarda le conversioni il discorso cambia. Praticamente bisogna rifare quello che qualcuno ha già programmato su di un hardware diverso e fare in modo che, alla fine, i due programmi siano identici. Capisci anche tu che non è più così facile. In più, a causa della pirateria, i programmatori di computer non sono pagati tanto quanto quelli di console, dove questa è quasi inesistente. Inoltre, la programmazione di SF2 su Super Famicom e su Mega Drive è stata curata dalla CAPCOM in persona, e penso che i tipi della cap siano un po' più bravini del programmatore medio europeo. Speriamo che le cose possano cambiare con l'avvento del CD Rom... Ora le risposte:
1) Sì, si tratta di un coin-op, che, guarda caso, è il seguito del primo episodio. Se ti riferisci alla conversione non si sà ancora nulla in proposito...
2) No, non è esistito, non esiste e mai esisterà. La Nintendo si tiene stretto il suo personaggio jolly...
3) No, almeno non ancora. In genere, quel tipo di gioco viene convertito solo per le console giapponesi...
4) No, se vuoi utilizzare la ram al massimo della velocità è meglio una classica espansione. La PCMCIA è utile invece da usare come memoria di massa da trasportare da un computer ad un altro...
5) La parola impossibile non esiste, basta solo che qualcuno provi a convertirli. In realtà è difficile fare pronostici, bisognerebbe vedere il risultato finale...

E SFRUTTIAMO UN PO' 'STO 1200!

Cara redazione di TGM, sono Marco Petri (vi ho mandato un altro dischetto qualche mese fa in cui criticavo Turrican 3 e la vostra bravata per quanto riguarda il fantomatico Monkey Island 3!). Da settembre '93 sono un possessore di A1200 con HD da 60 Mb, ma non posso essere certo soddisfatto di come i programmatori abbiano considerato questo computer: l'A1200 è senza dubbio un'ottima macchina per chi, come me, se ne serve per sviluppare videografica bidimensionale e 3D, ma sopratutto per la grande utilità d'avere il modulatore incorporato in modo da videoregistrare i propri lavori a colori (cosa che invece non hanno di serie i PC (eh!, eh!)). Ma perché nel campo dei videogiochi è così poco sfruttato? Cavolo, per anni si è atteso un Amiga capace di visualizzare i 256 colori, con un processore più veloce, e adesso nessuno gli dedica il software ludico sperato! Dove sono finiti tutti quei giochi e conversioni che avrebbero dovuto lanciarlo? Che fine hanno fatto ad esempio Dangerous Street, Wing Commander AGA, Tube Warriors (che doveva essere una figata per A1200 invece per A500 è una bidonata)? I programmi e i giochi dedicati a questo computer sono stati, in circa un anno e mezzo, pochissimi: Deluxe Paint AGA (che non credo sfrutti neanche al massimo il 68020), Real 3D 2.0, True Paint, e in campo videoludico? Alien Breed 2, Bodyblows Galactic, Simon The Sorcerer mentre la Lucasfilm e i DID abbandonano definitivamente l'Amiga! Giochi come Street Fighter 2 e Mortal Kombat potevano essere convertiti in modo identico al coin-op nello splendore dei 256 colori e perché non ne hanno fatto delle Special Editions per A1200? Le nuove caratteristiche tecniche, come la possibilità di avere sprite hardware più ampi e il famoso, ma mai utilizzato, dual-playfield non hanno ancora trovato un applicazione.
Escono macchine sempre più potenti (3DO, CD32, ATARI JAGUAR, SATURN) e persino sulla più scadente si possono creare giochi fantastici, ed invece si pensa a sfonare capolavori di tecnologia piuttosto che sfruttare quelli che gia ci sono a discapito dei videogiocatori e sopratutto dei programmatori (questa frase non mi è troppo chiara... NdD). Pare infatti che il mercato dell'hardware stia correndo davvero troppo veloce dietro a qualcosa che forse non raggingerà mai, e cioè la macchina ideale. Ma guardatevi attorno, il 3DO non ha fatto in tempo ad uscire che già ci sono macchine sul mercato che non hanno niente da invidiare alla console della Panasonic, come ad esempio l'ATARI JAGUAR (su questo non sono molto d'accordo... NdD). Non vorrei che l'A1200 facesse la stessa fine dell'Atari ST o, più recentemente, dell'Atari Falcon.
E ora un po' di domande a raffica! Verrà sfruttato l'Amiga 1200? E il suo HD? Quanto costa il 3DO? Quando uscirà il lettore CD per A1200? Il CD è lento come un comune dischetto a caricare?
Concludo che questa lettera meriti una risposta, non solo per me (non sono tipo che va dietro a queste cose), ma per tutti gli utenti Amiga che non sanno ancora se hanno fatto bene a passare a questo computer.

Petri Marco.

P.S. Ah! Un'ultima cosa: secondo voi, conviene a questo punto espandere l'A1200 con una scheda come la MEMORY MASTER 1200 dell'Alfaram capace di aggiungere 9 Mb di Fast e di montare un coprocessore, oppure è meglio aspettare i nuovi computer che dovrebbero uscire a metà '94?

Caro Marco, questo è il problema che attanaglia un po' tutti i possessori di A1200 e A4000. Quando esce la versione "più cattiva" di un computer di solito ci si aspetta che le software house inizino immediatamente a produrre caterve di software per il nuovo nato, beh, non sempre è così. Bisogna infatti tenere conto anche della compatibilità verso il basso del prodotto. So benissimo che si possono produrre due versioni distinte dello stesso gioco, una normale ed una AGA, qualcuno già sta provando a farlo, ma non sempre è conveniente per le software house. Per ora il sistema standard di Amiga resta il 500, ma presto, in un futuro ormai imminente, l'attenzione dei programmatori verrà maggiormente spostata verso le macchine AGA. Allora ne vedremo delle belle (è solo questione di poco tempo).
Le tue paure sono comunque infondate, tutti, software house comprese, ripongono una grande fiducia sul futuro di questo computer.
Per quel che riguarda lo sfruttamento dell'Hard Disk io non mi preoccuperei, chi possiede un 1200 o un 4000 deve per forza possedere un HD se vuole farci qualcosa di serio. Sarebbe troppo limitativo utilizzare solo i dischetti come memoria di massa come accadeva un tempo. Logico quandi pensare che tutti i giochi che occuperanno più di uno o due dischetti verrano predisposti per l'installazione su HD.
La questione CD sta alzando un vero putiferio: alcune riviste italiane lo vedrebbero ormai imminente, ma nulla di ufficiale è stato comunicato dalla Commodore. Ho sentito però parlare (le solite voci di corridoio) di un CD compreso di FMV da inserire all'interno dell'A4000, ma per il CD per il 1200 non si sa ancora niente. Mi sembra comunque una PESSIMA mossa non produrne una versione anche per questa macchina, quindi io continuo a sperare... Infine comprati pure l'espansione, penso che quest'anno nessun nuovo modello Amiga vedrà la luce...

VIDEOGIOCHI SENZA PREGIUDIZI

Salve ragazzi, chi vi scrive è un ragazzo di venticinque anni possessore di un Amiga 2000 superaccessoriato (scheda acceleratrice, HD, etc.) e di un Amiga 1200 collegato in rete mediante il programma PD Parnet. Dopo un lungo periodo di meditazione, ho deciso di scrivervi questa mia perché sentivo il bisogno di parlare, di sfogarmi con qualcuno.
Mi chiamo Vincenzo e da circa dodici anni lavoro e gioco con i computer (PC, MAC, etc.) e vi assicuro che devo ringraziare queste macchine se ho vissuto la mia vita in modo più sereno. Molti di voi si staranno chiedendo il senso di tutto questo, ebbene comincerò dall'inizio.
Tutto è cominciato a dodici anni, quando mi resi conto e capii chi ero effettivamente. Mi sentivo diverso, non fisicamente (sono sempre stato molto virile), ma internamente. Avevo capito una cosa molto importante, ero (e sono tuttora) un omosessuale. Lo so, lo so, probabilmente la vostra non è la rivista giusta per tutto questo, ma permettetemi ugualmente di continuare e di andare avanti, ne ho bisogno. Infatti sono stanco di sentirmi diverso, solo, di non riuscire a essere progettuale, di trascorrere tutto il mio tempo al computer che è ormai uno dei miei pochi punti di riferimento, a parte ovviamente, qualche fidato amico.
Sono stanco di vivere una vita fatta di menzogne, di paure, di ansie, di stress etc.
Tutti mi considerano una persona molto sensibile, dotata di grosse capacità artistiche (sono musicista e attore di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

prosa), ma dietro quella sensazione di equilibrio, di stabilità emotiva che gli altri trovano in me, si nasconde un ragazzo incerto, spaventato e che vorrebbe trovare la forza di andare avanti in modo propositivo.
Certo, ho conosciuto persone molto aperte, che mi stimano per quello che sono, ma ormai sono stanco e vorrei riuscire a vivere una vita sana, una vita serena. Per molti anni, deluso dalla vita, mi sono rifugiato nei videogiochi (sembra strano vero?), mi sono creato mondi virtuali completamente diversi da quello in cui vivo. Per molti anni il mio vero compagno è stato il computer, o meglio il videogioco. Adesso, mi sembra di essere arrivato ad un punto di non ritorno, mi rendo conto di non potere più fare a meno di questa "realtà virtuale" e che sia l'unica che desidero vivere. Non so voi cosa possiate pensare di tutto questo, ma vi prego di non banalizzare, è l'ultima cosa che mi aspetterei da voi.
Sono stanco, ho bisogno di qualcuno che mi aiuti a conquistare la fiducia in me stesso, che mi scrolli di dosso la "parte" che fin da piccolo sto interpretando, fedele ad un copione inesistente, che mi aiuti a vivere la vita in modo REALE. Torno a ripetere, non so perché mi rivolgo a voi, forse è per la compagnia che mi avete regalato in tutti questi anni, forse perché il videogioco non dovrebbe essere qualcosa che ti isola dagli altri, ma qualcosa che ti avvicina, che ti permette di socializzare. A volte mi sono chiesto perché tutto sia così difficile, perché per molte persone l'omosessualità è una malattia. Ripeto, sono stanco di una vita fatta di sberleffi, di allusioni, di ingiurie e... solitudine. Sono stanco di essere considerato "malato", "diverso"! Io mangio, dormo, lavoro, rido, piango, amo, sogno come tutti voi. E se proprio si vuol dare un nome ai miei sogni, che sono così personali, così intimi, così prepotenti, come sono anche i sogni e le fantasie di tutti voi, ebbene, vorrei che la gente, che la società non si vergognasse delle parole e cominciasse ad usare quelle giuste, quelle che aiutano a far chiarezza, non quelle che suscitano sospetto e ambiguità. Perché, ecco, io sono convinto che qualunque progresso cominci dalle parole.
Vi prego di perdonarmi per questo sfogo, ma ne avevo molto bisogno. Probabilmente questa lettera non verrà pubblicata, forse non verrà nemmeno letta fino in fondo, non ha importanza, molti mi hanno detto di non aspettarmi niente dagli altri. Spero solo che qualcosa cambi.

Con stima, Vincenzo 1968

Questa lettera sicuramente provocherà reazioni diverse in ciascun lettore, è forse per questo che ho deciso di pubblicarla. Leggetela con attenzione. A quanto pare Vincenzo è caduto vittima dei pregiudizi che tanto sono diffusi nella nostra società, dominata da un esercito di "perbenisti", che tende a criticare e a emarginare tutto quello che è diverso dalla rappresentazione canonica, sostenuto anche dalle varie religioni. Ovvio che in questa società tanto bella vive bene solo chi è considerato "normale", mentre gli altri si devono arrangiare. Questa è un po' la sintesi del discorso. (Bravo Dave, come vedo anche tu sostieni la mia stessa teoria. Una società non è razzista se gli uomini che la compongono "sono tutti uguali", ma se "tutti sanno rispettare e, soprattutto, tollerare le differenze di ciascuno" NdP) Anche se non vivo in prima persona questa situazione posso immaginarmi come si senta Vincenzo, non sicuramente bene. Già da tempo ho avvalorato una mia tesi: se tu stai bene in un certo modo (che può essere qualsiasi cosa), continua a essere te stesso e fregatene degli altri. Non bisogna piacere agli altri per stare bene con sé stessi. Prima hai detto che ci sono persone che ti stimano e ti apprezzano per quello che sei, bene, queste sono persone che valgono veramente, che sanno vedere oltre ai confini marcati dai pregiudizi, non vedo cosa ti possa interessare degli altri, stupidi, superficiali ed ignoranti

Rispondo anch'io a questa lettera che ha destato un po' di scalpore qui in Redazione, non certo per l'argomento, quanto per il fatto di trattare una situazione un po' lontana da quelle che normalmente si discutono in questo spazio. Alle parole di Dave io aggiungo solo che anche noi ci sentiamo un po' "diversi" perché ti garantisco che fare questo lavoro (quello di recensire videogiochi) è considerato dalla stragrande maggioranza della gente un "divertimento da deficienti" e non certo un lavoro che richiede un impegno davvero notevole, e addirittura spesso anche i nostri genitori ci chiedono costantemente di trovarci un "lavoro serio"; un po' come dire "ma trovati una ragazza seria!". Il pregiudizio, dunque, colpisce un po' tutti, chi più chi meno e certo andare avanti non è sempre facilissimo, ma ti garantisco che spesso è proprio la rabbia che viene dal cuore a fare in modo di essere migliori degli altri nel lavoro e questo può essere utile a far cambiare idea a chi di idee ne ha davvero pochine.
Grazie per la fiducia che hai dimostrato di avere nelle nostre riviste, ma qui, come ben sai, c'è spazio per tutti, soprattutto per gli amici.

Stefano Gallarini

IN SINTESI...

Questa Posta non ci ha certo risparmiato emozioni: pensate che mentre la scrivevamo, il computer di Paolo sembrava essersi gravemente ammalato (non comunicava più coi dischetti, proprio non gli piacevano), per un po' si è temuta una irreparabile fusione del chip CIA 8520 che controlla appunto i drive per floppy disk - cui sarebbe dovuta seguire una drastica quanto efficace sostituzione del pezzo defunto -, ma poi il fido 1200 ha ripreso inspiegabilmente (e fortunatamente) a funzionare. In ogni caso, eccoci qui con la posta sintetica, spazio che qualcuno ci ha anche chiesto di aumentare. Mah, vi diremo, preferiamo comunque dare il maggior spazio possibile alle lettere intere, e comunque la lunghezza dell'"in sintesi" è direttamente proporzionale al numero di lettere che meritavano almeno una citazione. Ma non divaghiamo oltre altrimenti Max ci fulmina...
Iniziamo con Matteo Mogno, che ci chiede se è legale l'utilizzo che una trasmissione televisiva fa di Sensible Soccer ogni domenica per simulare una partita di calcio reale prima che questa effettivamente avvenga. Dunque: il software, al pari dei dischi musicali e delle videocassette, è tutelato dalla SIAE e dalle leggi sui diritti d'autore. Ne consegue che nessuno può copiare, noleggiare, distribuire e di conseguenza trasmettere per radio o televisione alcun programma per computer, a meno che non abbia provveduto a chiedere un'opportuna autorizzazione. Quindi, la cosa è legale solo se tale richiesta è stata inoltrata a chi di dovere. Fine.
Marko Moniaci è certamente uno dei lettori più prolifici della nostra testata: pensate che ogni mese ci invia almeno una lettera degna di pubblicazione. Nella più recente di esse, ci invita a dedicare almeno due righe al mese alla lotta contro la droga, visto che è una tematica che riguarda tutti senza distinzioni. L'idea è lodevole, ma temo che TGM non sia la rivista più appropriata per portare avanti mensilmente una tematica così grossa. In fondo già molti sviluppatori di Coin Op hanno pensato di includere nelle loro mega-presentazioni una schermata grafica con scritto "Winners Don't Use Drugs", e penso che questo messaggio sia davvero il più appropriato: ragazzi, lo dico a tutti, non cascateci perchè uscirne è davvero difficile, non impossibile, ma tenete presente che molti non ci riescono affatto. E quel che è peggio, è che la maggior parte ha iniziato a drogarsi per il solo brivido del "provarci una volta". La curiosità uccise il gatto.... Silvia Rinaldo ci scrive per rispondere alle grandi domande da noi poste suol numero di febbraio: "a questi e ad altri interrogativi vorrei rispondere portandovi l'intrinsicità della mia esperienza trascendendentale dei tre giorni trascorsi a monte e a valle nello spaccato del discorso della formazione spirituale che rivela da un punto di vista psicosociometaculturale un'accelerazione storica che determina la convergenza parallela di vari piani metafisici. Per quanto riguarda l'inutile domanda "vi piace come curiamo la posta?" la risposta è: sì, solo che è una vera sofferenza leggere in nero su sfondi scuri come blu viola etc.". Ok, grazie mille, non ci abbiamo capito poi molto, ma hai davvero uno spiccato senso dell'umorismo. Per quanto riguarda il fondino, ho chiesto personalmente ad Angelo di schiarirlo, e quindi il risultato dovresti vederlo proprio adesso.
Protralex si lamenta della distribuzione poco capillare con cui viene diffuso il software originale per Amiga, che andrebbe ad aggiungersi alla lista delle motivazioni che poi spingono gli utenti a rivolgersi ai pirati. L'unica cosa che ti consiglio di fare è inoltrare la stessa lamentela a Leader e CTO, visto che solo loro possono risponderti. Tu comunque tieni duro e va avanti a comprare giochi originali. Ah, vecchio Protr, la prossima volta che ci spedisci una lettera illeggibile su carta del pane lucida, veniamo a casa tua ad ammazzarti. Carlo, di 16 anni, è un lettore un po' atipico: ci segue da anni ma non ha nessun computer in casa. Cosa aspetti a comprartene uno? Quello dell'informatica è un mondo davvero interessante, ma che si può apprendere a dovere seolo con la pratica. Comunque, visto che sei stato così gentile da rapire la Roberta, sappi che ora sono cavoli tuoi e per noi puoi benissimo tenertela... Davide Salvadori e Giuseppe Conceni ci hanno posto una serie di domande su Zool, quanti anni ha, perché non va d'accordo con Sonic, dove ha conosciuto i suoi amici... Purtroppo non ci è dato saperlo, le star dei videogiochi sono così riservate, ma non è detto che un giorno si possa fare uno scoop eccezionale sulla loro vita privata (seguite l'angolo di BovaByte con attenzione nei prossimi mesi...). Giuseppe "Pippuzzo" Foti, tra l'altro, ci chiede se sul 1200 si possono montare schede acceleratrici: certo che sì, e il loro costo varia dalle 500 carte ai due milioni. Più costano, più offrono. Davide Bonicelli, al grido disperato di "Aaaaagh! La vecchia babbiona!", ci ha spedito un addio strappalacrime al C64 e a tutto quello che fu, esattamente sullo stile di V. Grazie, sigh, sob, certe lettere ci fanno piangere, ma adesso diamoci un taglio... Biagio Grimaldi (Via Fontanelle TR22, 2 - 70057 Bari Palese), vuole mettere in piedi una software house, e gli manca un grafico esperto in Ray-Tracing per Amiga. Chiunque voglia contattarlo, può farlo all'indirizzo tra parentesi. Ci chiede poi per quale motivo non recensiamo i giochi della Double Byte. Beh, non ci va di infierire... Sempre a proposito di nuove software house, dobbiamo doverosamente dare il benvenuto a una nuova etichetta: Team Star 2, il cui primo gioco dovrebbe intitolarsi The Night Horror e sul quale ci hanno promesso di tenerci informati. Forza ragazzi, in Italia di software house non ce ne sono mai abbastanza! Daniele Paolozza vuole cambiare il suo A500 V1.3 e prendersi un A1200, ma prima ci pone svariati quesiti sul "nuovo" computer di casa Commodore. Guarda, ci pare di aver già risposto indirettamente a tutte le tue domande, ma in particolare sappi che il Workbench 3.0 è decisamente su un altro pianeta rispetto alla versione che hai tu, sia graficamente, sia in fatto di espandibilità. Se però ti compri un A1200, la configurazione che ti consigliamo è quella provvista di un Hard Disk da almeno 40 mega (costo totale, circa 1.100.000 lire). Senza HD il 1200 costa poco meno di 800.000 lire, ma è scomodo da usare quanto il 500. E' però molto più potente. Sempre a proposito di sistemi operativi, caro 15 Teoman Albegovic, mi sa tanto che il tuo commerciante ha proprio ragione: il Kickstart 1.3 e il relativo Workbench sono ormai due ferrivecchi non dico da sotituire al volo, ma proprio da buttare via nella pattumiera. Veloce veloce per Giovanni Rizzo: dunque, scarta pure a priori il CD-I, perché proprio non ti serve, se la scelta deve per forza cadere tra Soundblaster e CD-Rom, vedi tu quello che maggiormente ti serve: il Cd-Rom ti offre del software di altissimo livello, ma spesso per apprezzarlo appieno devi avere pure la Soundblaster... Ergo, inizia dalla scheda sonora, e a Natale fatti il CD. E già che ci sei, cerca di upgradare il tuo sistema da 386 a 486, almeno. Complimenti a Paolo Uccello: se tutte le tue giornate sono come quella che ci hai descritto, sei davvero un gran sfigato. Dai, non fare così, la vita è un'altalena... Gaetano Selvaggio è tornato, e dopo aver provato il Relockick come da noi consigliatogli, ha notato un incremento da 53 a 80% del tasso di compatibilità tra A1200 e modelli precedenti. Buono. Grazie anche per l'idea di indire un mega-questionario sullo stile di quello di tre anni fa. Chiederemo a Max e ti faremo sapere. L'Epistolaio è tornato per proclamarsi il vero soggetto catalizzatore alla diatriba sul video-sesso scoppiata ultimamente sulle pagine di TGM. Bene adesso sapete chi picchiare per questo (oltre a noi per la nostra malcelata complicità). Andrea Delcuratolo cerca di spiegare il comportamento dei nostalgici con l'invidia per le nuove generazioni, che hanno a disposizione macchine di potenza impensabile fino a pochi anni fa. Avevo letto qualcosa di simile sulla Smemoranda di due anni fa: "Sempre lì attaccato al televisore a rincoglionirti, ma quando è che esci?" "La tua è tutta invidia perché ai tuoi tempi potevi rincoglionirti solo davanti alla radio...". Bah! Concludiamo quindi con Paolo Pertema che citiamo solo ed esclusivamente per i virus che abbiamo trovato sul suo dischetto: il Lamer e il Saddam, uno più vetusto ed inutile dell'altro (ah ah ah! L'affiatata coppia A1200 & Virus_Checker se ne sono fatti proprio un baffo...). Ma bravo, continua così...

CONCLUDENDO

Qualcosa ci dice che dobbiamo proprio salutarvi, visto che non c'è decisamente più spaz...

Noi Bovas

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANNO 1994/95 DEL CONSUMATORE

CTO

FAI SUONARE IL TUO PC

IPSILON+ SMART

THUNDER BOARD™ FOR WINDOWS

+

Labtec® CS 150

L. 159.000

i.v.a. esclusa

Una scheda sonora di straordinaria versatilità (DOS - WINDOWS), completa di software autoinstallante come Lotus Sound, Sound Forge, At Your Service, viene offerta in abbinamento a casse acustiche Labtec CS 150 per una soluzione audio completa ad un prezzo molto interessante. Attacco Joystick di serie.

Pro Sonic 16

+

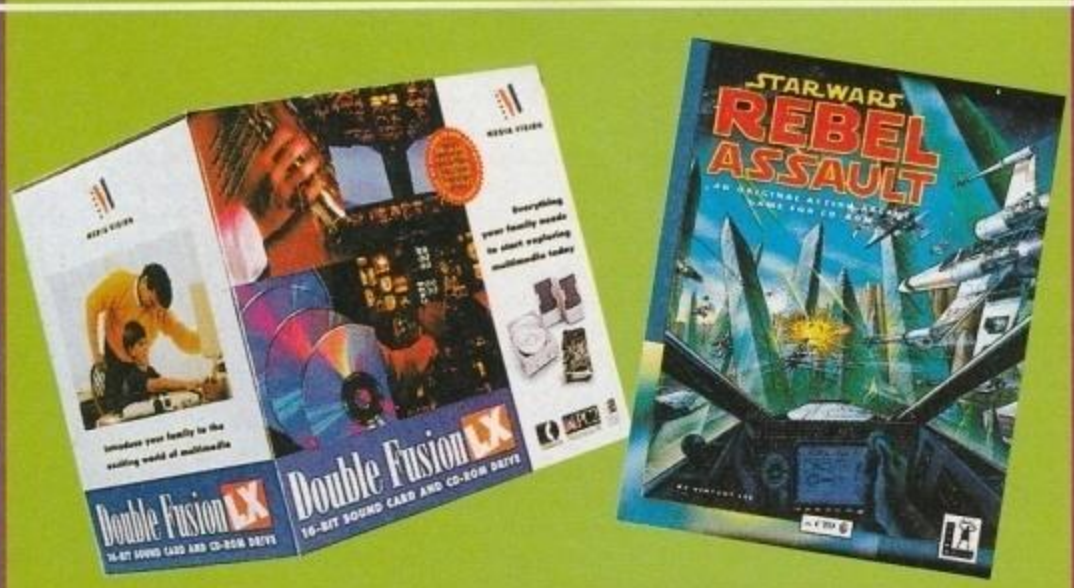
Labtec® CS 150

L'ultima generazione di schede audio a 16 bit e stereo con compressione/decompressione hardware di serie e attacco Joystick,in grado di fornirvi una qualità musicale HI-FI equiparabile a quella di un CD audio. Disponibile nelle due versioni con interfaccia CD ROM PANASONIC e SCSI 2, e di facile installazione sia in ambiente DOS che WINDOWS. Finalmente una scheda compatibile sia SoundBlaster che SoundBlaster PRO che, con le casse acustiche LABTEC CS 150, renderà fantastico il suono del vostro PC.

Double Fusion LX

+

STAR WARS REBEL ASSAULT



Un kit ricco e completo con drive CD ROM a doppia velocità multisessione, compatibile Photo CD Kodak supportato da scheda sonora a 16 bit stereo e casse acustiche LABTEC CS 550 per un audio digitalizzato di sicuro effetto. Provatelo con l'Enciclopedia interattiva COMPTON e gli altri conosciutissimi titoli software inclusi nella confezione, tra cui l'ultimo titolo della LucasArts solo per CD ROM: REBEL ASSAULT.

C.T.O.

MEDIA VISION

C.T.O. S.p.A. Via Piemonte 7/F - 40069 Zola Predosa (BO) - Tel. 051/75.31.33 - Fax 051 / 75.34.18

PARTECIPA PER VINCERE AL GRANDE CONCORSO C.T.O. CHIEDI IL REGOLAMENTO AI RIVENDITORI AUTORIZZATI.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C.T.O.

IPSILON• SMART

3 marzo 1994 - 15 marzo 1995

In occasione della celebrazione ufficiale del 10° anniversario della **C.T.O.**, tenutasi il 3 marzo 1994 a Villa Zarri (BO), alla presenza di alcuni fra i tanti protagonisti di questo successo, è stato annunciato in anteprima assoluta

C.T.O. dedicherà quindi l'11° anno alla sua affezionata clientela. Un impegno che si esprime nella volontà di garantire e tutelare l'utente finale, al quale sono riconosciuti l'esigenza e il diritto di usufruire di prodotti originali, seri e di qualità. Viene così ulteriormente ribadita la prosecuzione del costante impegno **C.T.O**. nella distribuzione di soli articoli selezionatissimi e di estrema qualità; come pure il supporto e l'assistenza offerti da una struttura che vuole contraddistinguersi per qualità, sicurezza e serietà. In linea con tali propositi, **C.T.O.** vuole riaffermare il consumatore nell'importante ruolo di fruitore e partner di questa azione, esprimendogli quel rispetto e quella gratitudine che merita. Ecco perché è nato **l'ANNO DEL CONSUMATORE**, un grande Evento che si chiuderà il 15 marzo 1995; in questo anno si verificheranno molte piacevoli sorprese, nell'ambito di un'ampia varietà di iniziative marketing e promozionali.

C.T.O.

C.T.O S.p.A. Via Piemonte 7/F
40069 Zola Predosa (BO)
Tel. 051 / 75.31.33
Fax 051 / 75.34.18

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Most Realistic Football Management Simulation Ever! ...

Championship MANAGER™ 93/94

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

La Più Realistica Simulazione di calcio Manageriale!...

Dopo il successo del programma inglese, finalmente disponibile la **versione italiana!**
Tutti i club ed i giocatori del campionato Italiano '93/'94 per gestire la vostra squadra di calcio del cuore e portarla ai più gloriosi trionfi internazionali!!
"Dettagliatissimo database, realismo della simulazione, velocità" **K980**

AMIGA 1 Mega - Mouse richiesto
Raccomandato: drive esterno

IBM PC & Compatibile - 386 - VGA
Raccomandati: 2 Mega Ram, Mouse
Richiesti: disco rigido, driver memoria espansa

LEADER

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

Software, Artwork, Instruction and Packaging
© 1993 Domark Group Ltd
Design and Programming: Paul & Oliver Collyer
Graphics: Tim Kramer, Sound: Alistair Brimble, Produced by Kris Hall
Published by Domark Software Ltd, 51-57 Lacy Road
Putney London SW15 1PR

screenshot di gioco dalla versione inglese

DOMARK®
Champions of Sport

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/